軟體世界

50

1993年 —— 5月號

PC Game最新情報

三國外傳
吞食天地Ⅱ鎖定
五月十三日推出

隨片附贈
風雲霸主試玩版

新GAME熱報
創世紀7第二部—
巨蛇之島、明星

武林大會
笑傲江湖之我見

大型電玩　三國誌Ⅱ

百戰天

風雲霸主修改
魔法門
楚漢之

GAME

國王
希望之
笑傲江
細說FALCON

硬體世界　雷射印表機模擬工具、畫面狩獵者—秀圖程式篇(中)

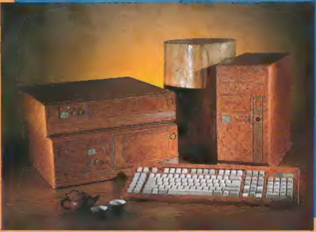
遊戲縱入　魔神鍋、上帝也抓狂Ⅱ、亂世伏魔錄、沙丘魔堡Ⅱ、天使帝國、特技島、決戰天狼星、小鬼當家Ⅱ　遊戲攻略　奇妙大百科實驗室日誌大曝光(上)

本期附贈吞食天地、笑傲江湖漫畫別冊、50期目錄總覽(內含重要訊息)

全省電腦經銷商、書局均售　NT$80元・HK$30元

亞洲電腦

新一代的彩色電腦



您會相信只有亞洲電腦才能給您一部真正的彩色電腦！

亞洲古典原木花紋系列電腦
一部完完全全的彩色電腦
整體視覺、心靈、科技功能
獨一無二環保色彩電腦
獻給有品味的您
詮釋自已的另一種方式
最精緻的高級創作難以抗拒的擊賞！
亞洲彩色系列電腦
亞洲VIP Ⅰ／亞洲VIP Ⅱ
邀您共同進入全新境界：
優雅環保，與衆不同。

限量供應200台
請洽全省亞洲電腦經銷商

編輯室報告

50

就在愚人節的當天，本社主編陳道因國家的需要，投筆從戎，展開他爲期一年十個月的軍旅生活，編輯群"臨危受命、處變不驚"，在總編的號召下，趕製軟體世界雜誌第50期的內容，而今，這本您所關心的雜誌終於呈現在您的眼前。軟體世界雜誌發行至今已屆滿50期，回想這四年來，雖然歷經諸多風雨飄搖與人事變遷，但承蒙讀者諸君的大力支持與愛護，使得本刊得以持續成長與茁壯，除了感謝智冠科技王俊博總裁給予本社的一切支持及各單位部門的全力配合外，也感謝長期以來所有國內外特約作 家的鼎力相助。該感謝的人很多，實難一一列舉，我們衷心的希望在雜誌邁 入新里程的同時，各位亦能繼續給予本刊熱情的支持。現在讓我們一起來關 心本期的一些內容。

話說武林多災難，GAME界多風波，自金庸小說改編的笑傲江湖發行以來，引起玩家們極大的迴響，奈何衆說紛云、有褒有貶，各門各派間的看法也莫衷一是，有鑑於此，本刊特地召開武林大會，邀請夢工人、神者無敵、子陽道人三位GAME壇前輩、武林巨擘來爲大家作一番入地上天超古今，縱橫自在無拘束的綜合評斷（P.72）。

看過創世紀7第一部黑月之門結局的玩家，也許會懷疑第二部會將時空舞台移到地球，不過現在已經塵埃落定，創世紀7第二部-巨蛇之島目前已在美國正式出版，本刊也特地爲玩家們推出第一手的報導，詳細情形請看新GAME熱報（P.22），棒球迷也千萬不要錯過明星職棒Ⅱ的報導（P.24）。

電腦遊戲的製作水準已直追大型電玩，爲了服務更多的讀者，並提供作爲電腦遊戲製作技術提升的借鏡，本刊特別開闢報導大型電玩的專欄-"大型電玩遊樂場"，本期的內容是"三國誌Ⅱ-赤壁之戰"（P.104），希望滿足一些發燒友們"飢渴已久"的慾望。

承蒙各位GAME林同好的抬愛，軟體世界雜誌已經滿50個月大了，爲了答謝大家的關愛，我們特別推出一項特惠專案，讓玩家們能夠收藏心愛的雜誌（詳情請見隨雜誌附贈的目錄總覽最後幾頁）從蹣跚學步到牙牙學語，

並逐步有了片段的記憶，在往後漫長的人生旅程更需要父母的從旁扶持與教導，並吸收更多的人生經驗，才能夠茁壯成材，成爲社會國家的棟樑，人生是如此，辦雜誌也是同樣的道理，永遠不斷地求新、求變、求成長、求茁壯、求成熟。因此，我們不但希望您繼續給我們支持與鼓勵，更需要您能不斷批評指教，讓我們能夠精益求精，畢竟，如果一份刊物只願意接受奉承阿諛的讒言，是絕對不可能進步的，不是嗎？

軟體世界 目錄

奇妙大百科實驗室日誌大曝光(上)

遊戲攻略 …… 62～67
- 國王密使VI——希望之旅提示篇
- 細說FALCON 3.0
- 笑傲江湖瀟灑行

GAME林秘笈 …… 44～58

百戰天龍 …… 37～41

電玩短路 …… 32～33

遊戲衛星台 …… 26～28
- 明星職棒II
- 創世紀7第二部——巨蛇之島

新GAME熱報 …… 22～25
- 福爾摩斯探案(The Lost files of Sherlock Holmes)中文版
- 明星職棒II(Tony La Russa BASEBALL II)
- 勇士傳奇(Legends of Valour)中文版
- 惡靈禁地(Veil of Darkness)中文版
- 宇宙傳奇V(SPACE QUEST V)
- 瘋狂主宰(Mega Lo Mania)中文版
- 畫面彩繪者II(Getcap II)
- 射鵰英雄傳
- 蠟像館之謎(Waxworks)
- 橋牌高手(Bridge Master)

搶片預告 …… 12～21
- 西洋棋王(Grand Master Chess)
- 紅爵士資料片——任務製造器(Red Baron Expansion Disk Mission Builder)
- 國王密使VI—希望之旅 (King's Quest VI—HEIR TODAY, GONE TOMORROW)
- 吞食天地2
- 傲空神鷹(Birds of Prey)

NEW FILES …… 4～11

編輯室報告 …… 1

中華郵政南臺字第525號
執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局
出版事業登記證局版臺誌字8603號
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊

問題診療室……120～121

軟體世界交誼廳……119
拯救發霉磁片
雷射印表機模擬工具
畫面狩獵者——秀圖程式篇(中)

硬體世界……116～117
三國志II

大型電玩遊樂場……104～106
決戰天狼星
亂世伏魔錄
沙丘魔堡II
上帝也抓狂II
小鬼當家II
特技島
天使帝國
魔神錄

遊戲獵人……88～102
子暘道人開壇說法
神者無敵現身
夢工人出場

武林大會——武林巨擘 笑傲江湖……72～77

奇妙大百科實驗室巨試大曝光(上)

5

1993

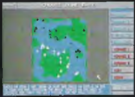
發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／
沈觀慧、陳禮其、陳婉君
廖鴻昌
資料處理／曾玉華
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉瑋、楊淳紀、陳俊介
美術支援／
林俊宏、孫榮隆、郭淑芬
林慧玲
特約作家／
吳謙銓、李莉莉、郭宗勳
朱夢憬、卓挺然、鍾凱文
徐國維、劉樂濂、吳忠哲
葉明暐、劉皓猷、李永治
蔡國宏、傅觀暐、蘇總天
曾皓奇、王彰樹、吳旦甫
劉東白、呂執頫、葉宗明
駐美特派員／亞倫列瑞
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
照相打字／
創意電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
(07) 384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F
(02) 788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號
(04) 323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
002-852-7280999(傳真號碼)
002-852-7292781(電話)

BIRDS OF PREY

習慣單一機型駕駛及其任務狀況的您，對於掌握 40 架機型及武器系統進行可選擇性的任務，有沒有把握啊？這是一個極好的訓練機會，因為本遊戲不但集合了現今世界上兩大敵對集團的空中武器精英，還有極逼真的飛行機艙特性。您除了能熟悉各種機型進行任務的方式，也能對航空動力學、流體力學的基本原理與飛機操作、控制方面有更深一層的了解。

選擇優良的武器再上路

世界各國一流戰機大會串



認清楚「家」的位置，可別迷路啊！

別打瞌睡了，準備升空囉！

傲空神鷹

機　種：IBM PC（286以上機種，需硬碟及一台360K磁碟機）	
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT 32	
記憶體：640K RAM	顯　示：CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠	價　格：360元

不論您是選擇北大西洋公約組織或蘇聯共產集團的飛機，您的目的就是以空中武力征服對方！首先必須先選擇基地，再從偵測敵機、對地攻擊、空降空投、轟炸、空中攔截，海面巡邏、補給等12項任務中選出您想進行的項目，接著決定飛機機型。面對立場不同的國家，所接受的任務狀況也不同，這就要看您所選擇的機型及裝載的武器是否得宜，才能決定可否順利完成任務。

飛行時，你的抬頭顯示器（HUD）清楚嚴密的監控著目前的所有情況，另外還能隨時轉換8種立體的座艙及外界視野，讓駕駛員偵察敵機位置。

所有的飛機控制都十分容易，但儀表板、駕駛艙設備與各項情報、空中預警控制系統等幫助飛行的資料樣樣齊備。

除了飛機，武器配備更是極重要一環，AIM-9響尾蛇、AIM-7麻雀、AA-2環礁等空對空飛彈，小牛、AGM-114地獄火等空對地飛彈及自由落體炸彈，許多都是戰爭致勝的利器，如何運用在正確的任務目標，您可以自己決定。

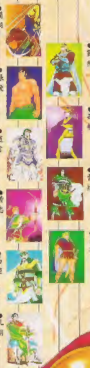
特殊的是，在任務中可挑選一種向飛機設計極限挑戰的試飛任務，可擔任新機型X-15的駕駛，航向大氣邊緣接受大自然的考驗與測試，也能試飛蘇聯的Su-27、Mig-29機型。

經由蒐集完整機型資料及飛行步驟之大部頭手冊的「薰陶」、指引，您會發現老是玩不太動的模擬遊戲，並不是那麼難。而即時在螢幕上見到敵機向您衝過來及望見飛彈正以超速度命中目標，會讓您充滿成就感。

操作採取下拉式選單方式，玩者十分容易就能進入情況，困難等級也特爲各種玩家分爲菜鳥級、飛行員級、中隊長級與指揮官級四種，想嘗試廣泛而多變模擬遊戲的您，就別猶豫了！

近40架
世界聞名的軍機
專聘你擔任駕駛！
12種不同任務
讓你體會眞正的空戰藝術！

每一段劇情都有一件大事必須完成，而想要完成這件大事，又有許多小事非做不可。於是，玩者得向路人打聽一些消息，大部分的人都不直接點明關鍵所在，而要你猜一猜。



劉備軍的排列前後不同，這就是正在擺陣中。

開啓式的選單

操控指令就在左方框裡，簡單明瞭，而且可以用"滑鼠"操作。

可隨時查詢整個隊伍狀況及將軍資

使用計策及陣法常能收事半功倍之效。

隨著緊湊的劇情，足跡踏過陸路、水路、爬山駕舟、尋幽訪勝。

一段劇情開始，便有一精彩開場頁提示此段使命。

機種：IBM PC（需硬
記憶體：640K RAM／
操作：鍵盤／滑鼠
顯示：單色／CG
音效：PC喇叭／
價格：420元

吞食天地II

重史實、策略及計謀，簡單的遊戲操作，加上一刻不能喘息的劇情起伏，讓扮演劉備的玩家們，深入三國時代，隨歷史的腳步統一江山。

王子和公主從此之後就過著幸福快樂的生活……

總是有那麼多的阻礙，擋在王子與公主的中間！但只要有你的幫助，一段浪漫情緣就可圓滿終結。

話說那痴情英俊的亞歷山大王子，鎮日思念著遠方的公主，已經到了茶不思飯不想的地步，他的媽咪想想"男"大不中留，也好，讓他出去闖闖，說不定會像他父親葛扭溪一樣有所奇遇。

於是，一艘船開往了綠之島，就在航行得百般無聊時，突然襲來一陣暴風雨，王子就這麼迷迷糊糊到了目的地。

一開始遊戲，王子就在HELP功能中很詳細爲你介紹所有圖形指令的使用方式，並親自演練一遍，如行走、拾取物品等，冒險遊戲的老將新兵可溫故知新一番。

這綠之島其實由四個島嶼組成，但在遊戲之中還會莫名其妙冒出一個。王子先到的是王冠之島，那是個"正常"的地方，有雜貨店、書店、一位賣油燈的老頭，被後母虐待的可憐女孩及無聊沒事做的水手，還有一座公主居住的城堡。別高興太早，以爲這麼快就可以見到公主了，因爲她快成爲新娘子了，而新郎卻是一個已經統治綠之島的壞蛋。爲了不讓公主嫁錯郎，王子得在結婚進行曲響起前救出公主。不過事情可沒那麼容易。

在王子找到一卷魔法地圖後，遊走各島的旅行及救公主計畫就此展開，王子必須奔波各島，找到許多奇怪棘手的謎題及答案，而那些島，簡直嚇壞了王子……。

[illegible]：由西洋棋盤上的兩位女王統治，王子得排解兩個女人的戰爭，躲過聾啞盲等5位天殘怪人的考驗，還得應付臭臉的番茄、跳舞花、奶瓶樹、書蟲，嬰兒花帶來的頭疼問題……。

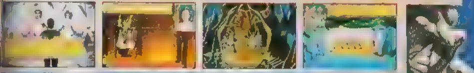
野獸之島：要幫一位被施魔法的醜八怪找到一個心甘情願嫁他的臭姑娘，好難！但若不完

King's Quest VI

HEIR TODAY, GONE TOMORROW

國王密使VI

希望之旅



Dynamix

紅爵士 資料片

Captain D.M. MacLaren、Karl Degelow 及 Roderic Stanley Dallas 等一次大戰空戰英雄，Fokker D.VIII 飛行剃刀、Halberstadt D.II 等飛機的加入，讓這個模擬歷史空戰佈逼真的遊戲更加蓬蓽生輝。此資料片不但帶給玩家刺激新鮮的任務及目標：如摧毀德軍齊柏林飛船、氣球、攔截、護航等，還能以德國或協約國等不同攻擊心態，在巴黎或其他方去到四個戰區佈置設計任務路徑，內容十分豐富耐玩！在沒有噴射器、雷達引導、電腦的古早時代操縱飛機，可是一大挑戰。希望這個老爺式的螺旋槳飛機，能讓您對一次大戰時空戰實況有所了解，學習到最初、最實在的空戰技巧，並沉緬在那段激列的歷史中。

◎本資料片必須配合珍藏版 No.89 紅爵士遊戲一起使用。

機　種：IBM PC（286 以上機種　需硬碟及一台 1.2M 磁碟機）
記憶體　640K RAM　操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　顯　示：VGA
音　效：PC 喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32　價　格：300 元

西洋棋王

GRANDMASTER CHESS

The World's **Most Powerful** Chess Program!

棋藝超群！高人一等！
西洋棋王助你登上棋藝大師的寶座！

西洋棋的新領域，將您的智力發揮至極限！
參考超過十一年的冠軍爭霸戰，才萃鍊出這個威力强大、頗受各方佳評的西洋棋程式。
超高解析度畫面，栩栩如生的各式精巧棋子加上不可思議的音樂效果，更讓此遊戲的價值不斷攀高！

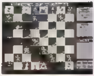
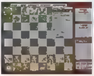
～鹿死誰手尚未知　西洋棋盤見真章～

遊戲的特色：

◎可選擇3D立體及2D平面之棋盤，棋盤還能180°旋轉。若想考驗記憶力，還可試著下盲棋。
◎有初學者至棋藝大師5種棋力設定，高段智慧，想輕易獲勝得多費心力。而各段棋力又可選擇不同時間控制等多樣化玩法。
◎輕鬆好用的操作介面及功能詳細的下拉式選單。　棋賽遊戲紀錄及棋盤位置可以列印出來。
◎助益良多的分析選單裡，玩者可找到〝救命〞的提示及讓電腦為您分析棋步。
◎數百種傳統開棋狀況，供玩者查看應用。
◎根據你對不同電腦棋力的勝負情況，評定你的棋力等級。
◎可決定主動、被動等下棋風格。
◎「學習功能」讓電腦為你評估棋步得失。

機　種：IBM PC（286以上機種，需硬碟及一台1.2M磁碟機）
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤／滑鼠
顯　示：EGA／VGA
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT 32
價　格：360元

Capstone
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE

Mega Lo Mania
瘋狂的攻擊 ● 瘋狂的殖民
瘋狂的進化 ● 瘋狂的……
瘋狂的建築 ● 當個徹徹底底的 瘋狂主宰 吧！
強片預告
瘋狂主宰
UBI SOFT
Entertainment Software

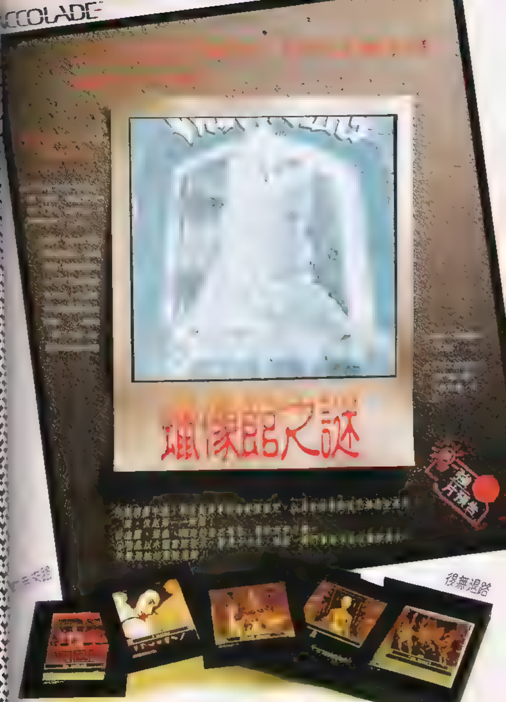
SSSSSSSSHHHLLEP
He's Lean, He's Mean and He's Out To Clean...
SPACE QUEST V
ROGER WILCO
The Next Mutation
SPACE QUEST V
SIERRA
羅傑，宇宙第一大船長！
此船非彼船，
「ㄌㄚ ㄐㄧ」回收船是也！
強片預告
想知道羅傑此次如何在宇宙間大搞笑話，
出盡洋相？
想知道羅傑怎樣逃離美麗機器人
女殺手的緊迫盯人？
請玩宇宙傳奇V吧！
宇宙傳奇V
笑聲不斷、冒險無限的
一段宇宙奇事就要發生啦！
SIERRA

BRIDGE MASTER

最佳牌友—「橋牌高手」
帶領您進入打橋牌的快樂天堂！

1 可與電腦對手一起打牌，或者最多邀請 3 位人類牌友同玩，還可以 Modem 連線對玩。
2 以深入淺出的解釋方式教導玩牌、策略提示及分析整個牌局。
3. UGR 功能，能重播這一手所叫的牌及整個牌局。
4. 獨特的操作介面，以滑鼠或鍵盤配合圖形指令控制。
5. 可設定電腦對手的玩牌習慣。
6. 各種不同的叫牌方式，對橋牌十分熟悉的大哥大姐們，不妨試試。
7. Super VGA 畫面，數位化音效音樂。
8 桌面及撲克牌花色有數種選擇。
9. 4 個不同難易度，一大挑戰。
10. 多種玩法，各種比賽方式都有。

如果您喜歡「橋藝大師」，那「橋牌高手」更能獲得您的寵愛！

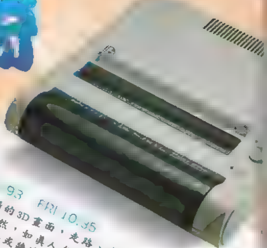


蠟像館歡迎你的大駕光臨！

勇士傳奇

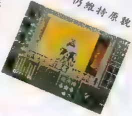
中文版

強片預告

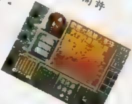


APR 16 93 FRI 10.35

- 捲動流暢的3D畫面，走路、奔跑、打鬥、轉身時的畫面都非常自然，如真人般。
- 在接近物品或牆邊時，畫面粒子不會變粗，仍維持原貌，而且會更清晰。
- 除了有地下迷宮、地下城考驗玩者，還有地上城鎮街道，讓玩者見見天日，在街道〝漫遊〞。
- 圖形指令、更人性化、親切的操作。
- 自動繪圖功能，記錄詳細地點
- 日夜循環，活生生的在GAME中過日子。
- 奇怪的人及怪物圍著你不放。
- 再加上一個玩者最喜歡的題材，被騙前來，被迫成為一名救國為民、鋤奸除惡、身兼智仁勇的偉大勇士……
- 還有幾個神秘、可以解開許多疑惑的公會。
- 數十個任務。



如此遊戲……
唉！
不玩可惜！



媲美地下創世紀

3D角色扮演佳作

Legends of Valour

射鵰英雄傳
金庸
張家口邂逅黃蓉，結一世情緣，
姜廟鎮遇洪七公，習降龍十八掌。
結義兄弟情，白首夫妻恩，
人間一切似已冥冥中成定數，
半點不由人！
而郭靖，
一個楞頭楞腦的憨直小子，
如何竭力與命運對抗？
強片預告

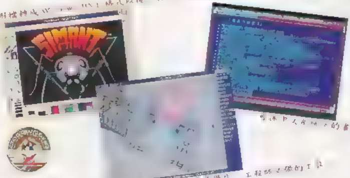
惡魔禁地
中文版
強片預告
闖入者・一個也別想逃……

以畫面狩獵者II 抓遍天下

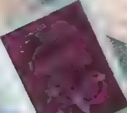
她是國內唯一能抓中、英文模式之圖形及文字畫面，支援 ET-3000/4000 卡及 Trident 8800/8900/9000 卡的【畫面狩獵者II】!

功能更多!

- 她 最高可以抓 65536 色畫面 解析度最高達 1280x1024
- 她 短小精悍 常駐記憶體只佔 2K 而已，比一般電腦病毒還要精
- 她 可將動畫放慢 使畫面易於抓取
- 她 可以讓您自設抓畫面的熱鍵 讓您覺得…… 好自在
- 她 存圖迅速，讓您幾乎忘了她的存在
- 她 會自我偵測病毒並自行解毒
- 她 能將抓下的圖形轉成 GIF、PCX、LBM、TIFF、BMP、TGA、RIX 及 PIC 等圖形格式 幾乎可在所有市售繪圖軟體中編輯使用
- 她 High Color 的圖形可以轉成 24 bit PCX、PGA 及 TIFF 格式。
- 她 可以重組動畫，能編輯保留畫面部份區塊
- 她 有 Slide 幻燈片式的秀圖功能
- 她 有電腦語言函式庫 您可在自己的 C、C++ 或 Pascal 語言程式中秀圖
- 她 可以當作中、英文的簡報系統，因為她不但可抓取 GAME 的精彩畫面 還可抓 Windows、AutoCAD、Animator、3D Studio、倚天中文系統 Lotus、慧星、PE2 ... 等無數套裝軟體的畫面 也可利於教學



開膛手傑克又作案了？！
身爲一代名探福爾摩斯的你
可不能眼睜睜的任兇手逍遙法外！

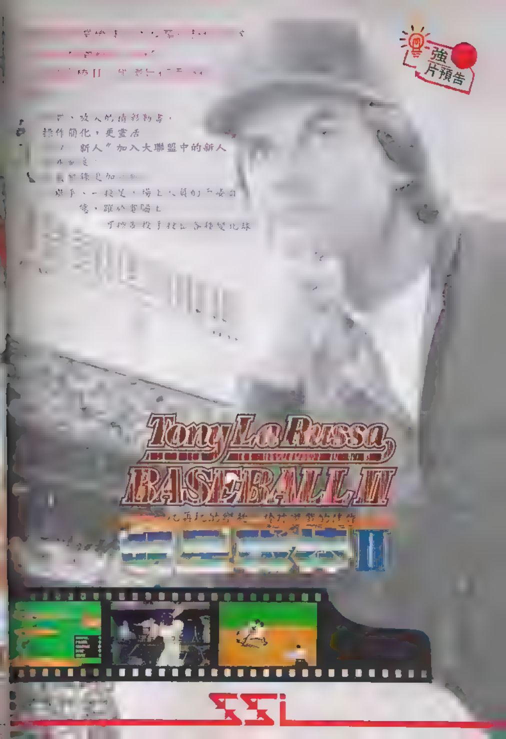


真正的兇手會被逮個正着、百口莫辯
或在你的疏忽之下成爲漏網之魚？
別丟了大偵探的臉，在華生的幫助下，露一手你推理
思慮的本領，破了這世紀超級大懸案吧！

福爾摩斯探案

中文版

強片預告


強片預告
操作簡化
新人”加入大聯盟中的新人
Tony La Russa
BASEBALL II
SSI

新 GAME 熱報

前言：

我們偉大的聖者在歷經了千辛萬苦，阻止Guardian征服Britannia的陰謀之後，和Britannia人民一同享受了為期不短的和平假期。但在聖者心中，始終忘不了那百毒不侵，有金剛不壞之身的Batlin，到底何時才能將這大偽善者繩之以法？

相信每一位熱愛Britannia的讀者都很關心這個問題，最近筆者剛收到巨蛇之島的測試版，雖然還沒目睹聖者生擒Batlin的精彩畫面，但以下的報導相信能滿足讀者些許好奇心。

楔子：

Batlin逃離Britannia距今已有18個月了，一位守衛在Batlin的居所發現一個被施法的卷軸和往巨蛇之島的地圖（那麼久才發現？可能是隱形法術過期了？！），守衛急忙向Lord British報告，Lord British命衛士將卷軸打開，赫然出現Guardian的立體影片（比20世紀的影像電話還進步！），大意是指示Batlin跟隨Gwenno（Iolo的妻子！）到巨蛇之島，到那兒展開新的計劃以毀滅Britannia。Lord British立刻召集渡假中的聖者及三位忠實的老戰友（Iolo、Shamino、Durpe），下令組成冒險小隊前往險要的Serpent Pullar，藉由它的雙月神奇之力量才能抵達巨蛇之島，除了發掘巨蛇之島所藏的陰謀，還要避免無辜的Gwenno受到任何傷害

所謂「好的開始是成功的一半」，因此廠商越來越重視遊戲片頭動畫的製作，例如國王密使VI的片頭占6MB之多！巨蛇之島的片頭不含語音約占2MB，效果也相當出色，能令玩家很快進入狀況，且長短適中，相當令人激賞，設計者Warren Spector採用3D rend ered and smooth技術（模擬遊戲Commanche中的主要技術），怪不得人物移動得那麼順暢，其實Origin內部還製作了21MB的

創世紀 7－巨蛇之島（第2部）

／徐國振

…甚！！也許等 CD-ROM 版的巨蛇之島出版各位就能大飽眼福了。

故事序幕：

在經過一段漫長的航程後，終於到了巨蛇之島，夥伙兒們開始覺得寒氣逼人，唯有聖者全身…宛如「聖戰士」，有魔法保護，難怪不怕冷…是聖者帶領隊伍快步向南，看看有沒有城鎮落腳避寒，突然天空打起五色雷電，接著Iolo、Durpe 及 Shamino 相繼失蹤（或說突然消失）…者莫名其妙，然後發現自己還在原地，深感…，於是檢視自己的裝備…天啊！全身上下和…有關係的物品都不翼而飛（除了 Magic Leg-…），兩手竟拿著小石子和果子核?!大惑不解…只好繼續往南走，期盼能找到失散的老友…在經過一座斷橋之後，遇見一位美麗的女僧…名叫 Thoxa，她一看到聖者就直呼他是另一…界來的英雄，聖者喜出望外地問她是從那兒…的消息？接下來便是一長串的對話。大意是…位叫 Xenka 的女先知，依「神」指示，宣稱…末日將至，唯有一位從另一世界搭船來的人…救巨蛇之島（當然非聖者莫屬了），但多數…侶均認為「神」所預言的事是神聖且不可干…，故反對 Thoxa 去找聖者。當二人正談得開…，突然一位相貌可憎的男僧侶憑空冒了出來…Thoxa 吵了幾句後，馬上開始鬥起法來了，…聖者困在火圈中（太過份了）經過一場大戰…，Thoxa 險勝，但也已身負重傷，她以最後的…告訴聖者一些重要的事情（這些就讓讀者以…去發掘，以免破壞冒險樂趣）。然後就如一…般地消失了…。

此時聖者宛如大夢初醒般，楞了幾分鐘後，…備要上路時，居然聽到 Shamino 熟悉的呼…，果真是 Shamino！二人互訴別後的奇遇，決…方的城鎮找尋 Iolo 與 Durpe，於是巨蛇之島…旅途終於正式開始了！

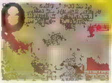
評論：

在看完令人熱血沸騰的故事序幕之後，筆者…將巨蛇之島和 Ultima 7 黑月之門做一比較…麻音音效方面，巨蛇之島承襲了 Ultima…往優良的傳統，新增的背景樂曲和每個場…相當地搭配，這點是許多 RPG 所比不上的。…人物肖像（談話時出現）及人物裝備畫面有…的改良，看得出來人物肖像大量採用真人照片，但整體畫面搭配，並不會太突兀，比起 SSI 公司的暗黑傳說就好多了；在武器裝備上則更接近真實情況，如需要兩手拿的 Daemon Sword 在畫面上可看到聖者兩手握住它的英姿，又如腰際可掛小刀、投石彈弓（Sling），背後可揹劍、弓等，還有箭袋可以裝弓箭，看起來真是栩栩如生；另外你只要在兩劍交叉的 Icon 上按一下即可看到所有隊員的狀態簡介，還可以立即做戰略的調度，節省了許多時間，這個貼心的小設計值得大家叫好一番。

在美德系統方面，筆者發現最明顯的改進就是——再也不能隨便「偷」人家的東西了，以往只要「偷偷」地將東西放入隊員的背包就萬事OK！但現在可不能再「陷害」隊友了。此外巨蛇之島的美德系統和 Britannia 的八大美德有著不小的差異，就筆者目前所知，是必須將秩序（Order）及混沌（Chaos）各代表的三種美德做適當的融合、成為完美的平衡（Balance），這也是聖者在巨蛇之島應完成的最重要目標。

玩過 Ultima 7 的人都知道，它是以 bug 多聞名的，巨蛇之島正式版的情況如何還不知道，但筆者玩測試版可是吃足了苦頭，莫名奇妙地當機已是家常便飯，戰鬥時隊員一半身體竟卡在山壁裏！還有人物裝備視窗最多只能開 2 個，唉！天下沒有白吃的午餐呀！

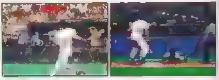
雖然巨蛇之島並不算是一個劃時代的作品，但它在許多細微處做了更真實的設定，精采的「故事內容」令人不忍「離機」。筆者建議 Disk Cache 最好有 2MB 以上，鼠子了典也應隨侍在側，加上至少與 Sound Blaster 相容的音效卡，除了能讓您得到最高的樂趣外，還能學到不少英文單字呢！在巨蛇之島正式上市之前，各位Hero 們請趕緊「裝備」齊全，嚴陣以待它的到來吧！



新GAME熱報

HOME RUN!

／何布



Tony La Russa BASEBALL II

雖然去年美國職棒由湯尼拉魯薩領軍的奧克蘭運動家隊並沒有打入世界大賽，但是湯尼企圖把大聯盟職棒搬上電腦螢幕的熱情卻未曾稍減，從明星職棒I開始，湯尼一直在PC的領域裡耕耘那一塊屬於所有棒球迷的夢田，而就在今年球季開打之際，明星職棒II也正式出爐，正是許多棒球遊戲迷一展身手的好機會。

明星職棒II的畫面採用 320 × 200 256 色的解析度，配色比明星職棒I精緻許多，這一點可以從球場草皮顏色的層次分明感覺出來。球場面積也比明星職棒I大，還提供了在各球場任何角落觀看的功能，對球場建築的考據可真的下了一番功夫。可以登場的球員超過2000人，每個球員都擁有一張肖像，雖然偶而會發現有重覆的臉孔，但比起燃燒的野球III中很多人都長得一模一樣的情形來說，真是好得太多了。

在球員控制方面有飛身撲球、接球、滑壘撲壘等精彩動作，不但動作比明星職棒I還要流暢，也不會有呆呆的感覺。如果演出全壘打、要

極佳的畫面、極佳的動作 一個嶄新的棒球遊戲。

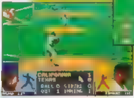
[illegible]舉[illegible]、飛身接殺、盜壘成功等精彩的鏡[illegible] [illegible]會將畫面拉近秀出[illegible]段精彩的動畫，其逼[illegible]程度可以比擬現場實況轉播，不但令人感動[illegible]足，但在目前為止，筆者還未算[illegible]有幾段動畫，這部分仍有待玩家自己去[illegible]

在音效方面、最新的趨勢是[illegible]明星職棒 II 當然也不能免俗，請來大聯盟的播音員 Ron Barr 為大家作現場轉播，其語氣的起承轉合之處聽起來似乎比燃燒的野球 III 還要流暢，玩家可真是有耳福了。

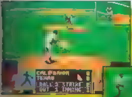
在資料統計方面比明星職棒 I 增強了許多，尤其在各類成績的排名上，共可細分為 134 個排行榜，可說面面俱到。另外也計劃出版 1992 年大聯盟球員的資料片，到時將會有慕名已久的熟面孔出現在螢幕上，真是令人期待。

最佳的畫面、最佳的動作、最佳的統計資料構成了明星職棒 II 這個棒球遊戲。在嶄新的一年，明星職棒 II 可說為電腦職棒球季賽開了一個好球，各位天生好手們千萬不要錯過了！

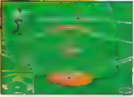
滿壘的緊張局面！



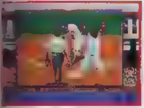
外野手拼命追球



裁判判決出局！



球員擁有色彩鮮豔的肖像



得分了，好高興！

明星對抗賽的開場畫面

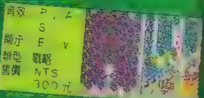
Fences 球場的場地資料

SV Super VGA

狂島浴血資料片 1（軟體世界）

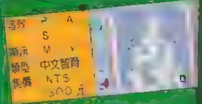
BATTLE ISLE SCENARIO DISK——VOLUME ONE

各位驍勇善戰的戰士們，還記得在黃金海岸役中慘遭電腦「羞辱」的窘境嗎？為了讓您一雪前恥，本遊戲除了將原有的戰鬥工兵加以改良外，還增加了不少新地形，讓你征戰時更加便利。此外，並加入了故事性的情節，適合喜歡鬥智兼鬥力的玩家收藏



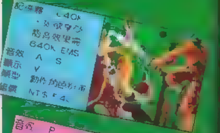
雀之塔（軟體世界）

智育遊戲的又一精心之作，規則簡單，但玩法卻極富變化。另外並可選擇不同的路線和交通工具，向各種不同的雀塔挑戰，以完成環遊寶島的壯舉。本遊戲並曾榮獲第三屆金磁片獎智育動作類高級組金牌獎。



笑傲江湖（軟體世界）

膾炙人口的金庸小說——笑傲江湖終於登堂躍上電腦螢幕。人物動作相當流暢，使用絕招時亦會有各種不同的動作產生。細膩流暢的動畫和立體音效效果是本遊戲的最大特色，突破國內自製遊戲多項創舉，令人耳目一新，但在劇情方面則有待加強。



小鬼當家 2（軟體世界）

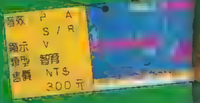
HOME ALONE 2——LOST IN THE NEW YORK

古靈精怪，令人人憐愛，令歹徒傷透腦筋的麥考，又要為了賺取上萬美金的「獨家獎」，再度「搏命」演出。螢幕捲動流暢，過關之後並有多幅媲美電影的精緻插圖出現，過程熱鬧有趣，是一個適合全家共賞的爆笑動作小品。

神勇毛毛蟲（電腦休閒世界）

Creepers

為了蛻變成為美麗的花蝴蝶，你必須協助勇敢的小毛毛蟲們，上刀山，下油鍋，發揮奮力向前，百折不撓的精神，以達成這「神聖」的使命。遊戲的難度可自由選擇，並有多種道具可供使用，是一種真正可以讓你「腦筋急轉彎」的新型智育遊戲。



15 新

PRO

A S
M / C
E / V
類型 動作
售價 NT$
460 元

龍穴歷險記 III 一女巫的詛咒（電腦休閒世界）

RAGON'S LAIR III : THE CURSE OF MORDREAD

為了救出心愛的黛芬妮公主，你必須和法力高強的女巫進行大鬥法。多幅華麗的場景，讓您目不暇給，生動的人物造型與活潑有趣的劇情，比電影更吸引人。全中文的訊息顯示與數位化的語音效果，讓您享受有如欣賞卡通電影般的樂趣。

P A
S R
V
類型 模擬
售價 NT$
540 元

特技島（第三波）

STUNT ISLAND

一個與眾不同的模擬遊戲。在這裡，您不但可親自體會身為特技飛行員的快感，更能實現擔任電影工作者的美夢。遊戲的解析度相當高，可供使用的飛行工具更是包羅萬象，可惜在飛行的操控性能、場景安排功能的親和性均不甚理想。

音效：P / A
S / R
顯示 C / M
E / V
類型 歷史模擬
售價 NT$
990 元

水滸傳中文版（第三波）

廣受歡迎的水滸傳在經過國人多年努力後，再度與消費者見面。除了畫面較以往精緻，並且除全中文介面外，其餘功能仍保留KOEI原有風格。

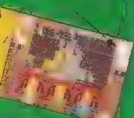
A S
V
類型 冒險
售價 NT$
540 元

決戰天蟾星（第三波）

MANTIS

數萬年前，一種類似蟑螂生物的出現改變了宇宙原本平靜的局面，它們以哺乳動物為寄主，並以其屍體為食。地球為了抵抗其侵略，建立了一支以「螳螂式」戰機為主力的精銳部隊，在宇宙間進行驚險無比的追逐戰。留神點！一個不小心，你將成為「蟑螂一族」的飯後甜點！

P A
S
M / E /
V
戰略模擬
NT$
460 元



天使帝國（大宇）

一個操作簡便的戰棋類遊戲，雖然沒有開墾、經商等功能，但可讓您充份享受「征戰殺伐」的樂趣。人物造型相當可愛，且戰鬥場面也十分逗趣，多元化發展的劇情，讓玩者有更大的發揮空間，音效方面亦有可觀，但音樂則略顯單調。

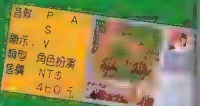
魔神鍋（漢堂）

SUPER CAULDRON

捲軸式的動作遊戲，畫面尚稱精緻，捲動亦十分流暢，但在尋找寶物的功能方面則不甚理想，喜歡向高難度挑戰的玩家們不妨一試。

亂世伏魔錄（精訊）

中文的神話角色扮演遊戲，故事的情節雖缺乏創意，操作上也不甚方便，但畫面質感尚可，是國人自行開發的角色扮演遊戲。

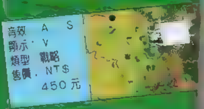


巴頓之逆襲（松崗）

Chris Crawford's ——

PATTON STRIKES BACK

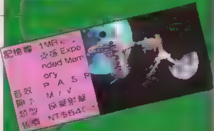
多場二次大戰的著名戰役，在您巧妙的佈局下，將呈現另一番完全不同的風貌。方便的線上查詢功能，可輕易得知敵我雙方的兵力狀況；依天候與補給狀況改變的戰局，使遊戲更具真實感。多部隨戰況出現的紀錄片，更使您有份歷史的參與感。



X戰機（松崗）

X WING

魯卡斯公司推出的動作模擬遊戲經典之作，精緻的 3D 界面，多角度的飛行畫面以及驚險刺激、具挑戰性的太空戰鬥，是本遊戲的迷人之處。如果您有聲霸卡，更可聽見精采的語音效果。



西洋棋王（軟體世界）

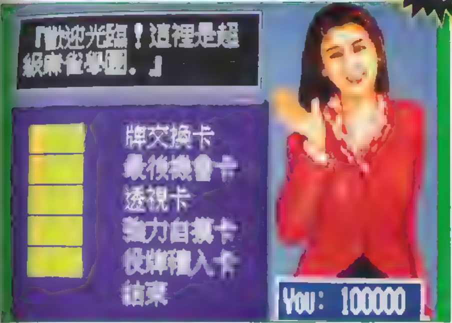
GRANDMASTER CHESS

3D 介面的立體棋盤式遊戲，除了有六種不同等級的棋力設定及多種新奇的人物型外，還增加提示與分析棋賽的功能，並能為您檢定目前的棋力等級。另外，還能觀察下一盤看不到敵我棋子的盲棋。高解析度的畫面與數位化的語音效果，將讓你充分浸淫在迷人的博奕天地中。

超級學園麻雀

大型電玩海外版

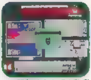
新賣 強力四射中



以國外美女尺度，重新修定而成的嶄新畫面

邀請玩家與准榮譽會員儘情賞析評核

● 國語語音發聲，語音配合大型中文字拉動。



● 五種秘技金卡可由販賣機購得，反敗爲勝！

● 36張大學美女圖又美又美令人摒息！

● 將中文名字簽於金卡上，隨即榮登榮譽會員頭銜。

資訊股份有限公司
TER & ENTERTAINMENT INC.

台北市中山區德順街3-4號3F TEL：(02)5935059 FAX：(02)5946398
台北市天母東路86號2F TEL：(02)8754932 FAX：(02)8730475

©1993 C&E INC.

限 限制級 未滿18歲 請勿試玩

AEROGRAMME
航空書簡

海戰●雄風

STAMP

To 高雄市
三民區民壯路61號
黃國北 先生收
謝謝郵差先生!!

親愛的二次大戰戰友
告訴你，前陣子打電話到電腦休閒世界..
去詢問《海戰雄風》的出貨日期，
所得到的答案都是——「大概是下個月吧！」，
這已經是好幾個下個月了，真氣！，不知
難道這個時候，電腦遊戲的製作或產品中文化
都必須跳票，才符合人性嗎？
不過，
寫這封信給你的主要目的，並不是向你發牢騷，
而是想趕快的告訴你，有關於這個
有關於這個《海戰雄風》的最新消息，
聽說，
原本由電腦休閒世界代理的《海戰雄風》
是早先SSG公司推出的1.0版，
該公司又結合來推出的《海戰雄風修改篇》。
因此，
電腦休閒世界為了讓我們這群戰略迷都能享受，
決定把已完成百分之八十的中文化作業暫停，
等待《海戰雄風2.0版》資料的送達，
再從新著手中文化作業。如此的決策，
為了我們付出這麼多，值得嗎？
另外，可注意到我們的信箋？
那就是《海戰雄風》附贈的信箋，帥吧，
讓我們一起為《海戰雄風2.0版》出版祈禱吧！！
準備向日軍開火的

電腦休閒世界

有能力的人都會喜歡QZG！

QZG的由來

QZG並非是我們……在國外已流傳甚久……世紀有一個人將……網站而造成廣大……爾後這個字就成為……名「猜題」的代名詞，現在我們將它作成……game 並簡稱為 QZG……家日常生活中所見所聞……像化……成為一種猜題遊戲。

……的方式在電腦上呈現生活百聞及常……猜題娛樂即興表演，甚然還將……的方式表現……不論男女都將會心……新鮮、刺激、美妙的單元，……想知道，知道後一定會喜歡

QZG is

• 豐富的猜題單元

歷史

謀刺秦王時身旁的跟班，

1 秦舞陽 2 樊於期 3 高漸離

化學

由成分元素形成化合物時所吸收或放出的熱稱？

1 解離熱 2 中和熱 3 生成熱

體育

下面那位棋手曾在世界大賽中擊敗過古巴隊？

1 郭進興 2 郭李建夫 3 郭泰源

……人物

客家年菜「七寶羹」中的芹菜代表什們意思？

1 長壽 2 青春 3 勤快

……

人類身體哪個部位最怕冷？

1 眼睛 2 耳朵 3 鼻子

藝文活動

漫畫好小子林峰有幾個哥哥？

1 一個 2 二個 3 三個

文化……

「色字頭上一把刀，請問色字的部首是？

1 刀 2 巴 3 色

（答案見本頁某處）

在溫馨的五月時節

每一位年滿十八歲在台灣……制度下成長的年輕人。

現在上市

• 新鮮有趣的偶像單元

• 及興傳一貝的火柴姑娘

限 限制級 未滿18歲請勿購買

©1993 C&E INC.

一種全新的中文遊戲組合

……資訊股份有限公司

……& ENTERTAINMENT INC.

台北市中山區……3F TEL：(02)5935059 FAX：(02)5946398

台北市天母東路86號2F TEL：(02)8754932 FAX：(02)……

答案：1,3,1,2,2,3

電玩短路
GAME SHORT
電玩短路
GAME SHORT
在地底迷宮中 老是迷路 索性 沿抵制作處，指充導遊，沒想到他的服務態度及敬業態度還真不是蓋的。
電玩短路
GAME SHORT
電玩短路
GAME SHORT
電玩短路
GAME SHORT
M&M II
電玩短路
GAME SHORT
電玩短路
GAME SHORT

在森林裡，
我遇到了一位有點和藹又有點
古怪的老阿婆
GAME SHORT
電玩短路
GAME SHORT
電玩短路
GAME SHORT
電玩短路
新英雄傳奇 1
戰國策
戰國時代，孫臏裝瘋
吃糞而逃脫的故事大家一
定很清楚，可是書中的孫
臏這招可能失靈了

年最新大型電玩移植作!!
遊戲特色：
畫面雙重捲動效果，仍保留遊戲流暢
遊戲共分六大關，巨型頭目登場，十足震撼效果，
遊戲過程幽默風趣，怪物造型種類繁多
各種秘寶提供各式武器，請小心選用
支援各類音效卡，背景音樂賞心悅"耳"
提供單　雙打模式，可邀你(妳)的女(男)友
共玩，樂趣無窮
超級原人英雄救美，
妖魔鬼怪全都讓開!!
遠比原人更好玩，比摩登原始人更刺激
的動作遊戲鉅作！

魔奇金霸卡
軟体世界在經過數月的努
公開放送
內附中文說明書
發行日起2個月內
台無線耳機抽獎活動
你可能又要等很久了

亮
JAPAN
5分32秒組裝
OZAKI

百戰天龍

／黃文河

武器修改法

各位霸主們，是否常遇到下面這樣情況：當一開始我手無寸鐵而且人少勢弱時，卻有著大群的軍隊圍攻。這種情況下如果有武器的話，能自保，而不必見了敵人就給人追了；或者要攻打對手，卻因沒有足夠的船隻可運兵使用時，只好在岸邊生氣了。現在各位大哥們可以不必再受這氣了，請祭出PCtools來吧！在存檔GAME_SAV中Sector 145，其物品修改位址對照如下：

每項物品各佔2個位址，接著下一位將軍的物品，修改前請先裝備物品，再把他的物品卸下以免影響行動，等人數增加時再來拿。

Pikes	267 268
Sword	279 280
Bows	291 292
...gh	303 304
Boats	315 316
...ts	327 328
Catapult	339 340
Cannon	351 352

以省掉製作武器的時間，這樣你的軍隊就是一支最精良的軍隊了，如果還打敗戰，那去自殺算了。

迂迴轉戰法

／吳育龍

各位霸主們，在歷經多少寒暑的南北征戰後，是否對越來越多且如潮水般湧來的敵人感到束手無策呢？沒關係！在下在這裡爲各位提供「迂迴轉戰法」來幫助各位霸主們征服天下，不需動用PCTOOLS即可享受到勝利的滋味。

首先，進入新的版圖，先四處搜刮船隻，剛好準備五六千單位左右的跑路費（攻擊羊妹妹《註一》），然後就開始你的「逃亡之旅」了。首先選定兩座城市（兩地距離愈遠且中間有湖或海洋更佳），然後攻擊其中一個城，接著會有二種情形發生：

1. 敵軍擁有船數非常少，這時我們應毫不猶豫的發揮以多欺少的「高貴情操」——圍毆他們（態度調爲積極），當將領陣亡後，士兵也就作鳥獸散了，接著再一一個別擊破。

2. 但若敵軍大多擁有船隻，此時把攻擊方向轉向另一目標，如此來回奔波約十次左右後，即進入此法的精華了。各位看倌可要睜大眼睛，仔細的看……喂！不要再打瞌睡了……。首先把速度先儲存起來，然後把遊戲速度調成最快，計算敵人約需多少時間糧食會耗盡，若耗時太久可再和敵軍多玩幾次「貓捉老鼠」，（可利用下雨、下雪等氣候做爲測量時間的依據）再把速度提出來，等時間快到了，盡可能的攻擊敵城（the more the better），此時敵軍因糧食已快耗盡，不會出來干預你，等時間到了，好戲就開鑼了。

眼看敵軍一個個的歸入正義的懷抱（因城鎮的擁有者是你，因此士兵返城後即成爲我方居民），而不費一兵一卒，不禁要高歌「快樂得不得了」!接著就看著辦吧!(在此提供些發洩法，如：圍毆、砲轟、血洗……等）《註二》

註一　如果糧食偶的不足，可配合軟體世界47期的食物修改法。

註二　因最後幾場戰役敵人士兵較多，糧食消耗快，因此此法用於此時效果較好（好得讓你耳目一新）。還有「跑路」時不必刻意避開敵軍（敵軍重城不重人），可採直線前進。

風雲霸主

風雲霸主
兵力修改法

雖然在47期雜誌中，風雲霸主食物修改法一文中提及兵力修改沒有太大的用途，但是各位霸主是否曾有「糧有餘而兵不足」的感慨呢？本小弟也有此感慨，尤其是在苦攻一塊膝地而無法成功時，眞是氣得快抓狂了。

不過此時我的救世主——PCTOOLS，卻幫了我一個大忙，在多年的奮鬥之後，終於不負各位拋頭顱灑熱血的先烈，而統一了整個大陸。好了，不要再談我的豐功偉業了，趕快談談如何創造一支強大的軍隊吧！

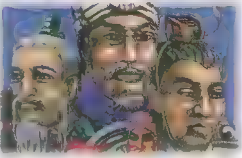
首先當然得請出PCTOOLS，在C:\>POWER目錄下編輯GAME_*.SAV（*爲A～H，視您存在何檔），找到Sector146，位址從159的地方開始，不需改太大，大約00 04就有一千多人。

最後，再告訴各位一個小祕密，如果各位霸主懶得戰鬥，也可將上述位址改成7F 7F，那麼只要把進度載入，即可發現戰力天平已向右傾，只需按兩三下滑鼠左鍵，嘻…嘻…，相信一天下的霸業即將完成。（P.S.：此法還是少用，否則將完全失去樂趣，除非……。）

/E.T霸主

三國演義
超級徵兵法

/FOXY



近來軟體世界出了不少優好的戰略遊戲，讓我覺得有三不夠：錢不夠、硬碟空間不夠和玩Game時間不夠。在此三不夠之下，我只玩一個老Game，就是三國演義。簡單的操作方法和容易統一中國的成就感，讓我常在週末時花一天時間再玩一次。

只是三國演義中想用大軍團作戰可不容易，每年全國的金、米扣去贏送的損失大概只有五、六萬左右；擔任一些地廣人衆的諸侯，如曹操、董卓時還不在乎，要是用馬騰、陶謙、劉表等〞地貧人稀〞、〞兵少將寡〞的諸侯，就眞要有「十年生聚，十年教訓」的心理準備了。更何況，有道是「殺人一萬，自損八千」，要是好不容易千辛萬苦打下一個郡，卻給敵人可乘之機來個漁翁得利，那眞是△@＊！

在此小弟提供一個符合孫子兵法〞勝敵愈強〞的技巧，從此以後率領三、四十萬大軍去教訓〞不服王化〞的諸侯就不必靠PC-TOOLS了！方法很簡單，就是在作戰時，抓到敵方將領，不要招降，一律囚禁，並且在戰後要把郡縣自治定將軍事（自治成內政也可以，不過比較慢），等一兩個月之後，原本被囚禁的將領就全變成現役將領了，所帶的士兵人數、訓練度和武裝都等於原有將領士兵的平均值！而且用此方法，只會用去賞賜金帛提高忠誠度的錢，連境內人口都不會減少，夠帥了吧！

P.S 電腦也會使用這招，所以在看見對手互相爭戰成〞驅虎吞狼〞之計成功時別太高興，小心下一個被攻打的就是你！

魔法門III 傳送大法

/彭文紹

在魔法門III的彩色攻略本裡，提到「空間傳送盒」可以到達幾乎所有你想到達之目的地，經過本人辛苦的測試結果真不假，由於空間傳送盒使用時須輸出數字才能傳送，且攻略本也未詳加說明，本人在此提出每個數字所能到達之目的地。我們也就不用像第四十四期的攻略補遺，要如此麻煩才能到達自己想到達之地點。

因此最重要的第一步就是取得空間傳送盒。方法有二：其一就是到「中央控制室」拿取，如果實力不夠，就參考第二方法，其二就是參照40期的方法直接修改物品，保證不會出錯，不過不要改錯地方哦！說了這麼多的廢話，大餐終於要上場了。當我們在使用「傳送盒」時，只要鍵入你所想要到達之目的地之阿拉伯數字即可。

※數字範圍從0至64均可。

0	在原位置不動	33	黑風堡地下城
1	泉頂鎮	34	X引擎室
2	望海鎮	35	主引擎室
3	荒原鎮	36	β引擎室
4	沼澤鎮	37	後段貨艙
5	火焰鎮	38	中央控制室 (1.1)
6	泉頂鎮洞穴	39	前段貨艙 (5.7)
7	望海鎮洞穴	40	無法傳送
8	荒原鎮洞穴	41	A1 (9.9)
9	沼澤鎮洞穴	42	A2 (13.1)
10	火焰鎮洞穴	43	A3 (12.15)
11	獨眼巨人洞穴	44	A4 (10.6)
12	蜘蛛洞穴	45	B1 (2.9)
13	東尼洞穴	46	B2 (6.15)
14	北穴	47	B3 (3.0)
15	魔法洞穴	48	B4 (12.4)
16	古代邪教神殿	49	C1 (5.7)
17	抓龍禁地	50	C2
18	恐怖要塞	51	C3
19	編織大殿	52	C4 (8.8)
20	黑武士要塞	53	D1 (6.7) 火焰鎮外圍
21	戰鬥教堂	54	D2 (6.0) 火焰鎮外圍
22	驚魂古墓	55	D3 (5.15) 火焰鎮外圍
23	地獄迷宮	56	D4 (0.15) 陰風堡，黑風堡以北之小島
24	無法傳送	57	E1 (12.6) 龍牙堡之東北方
25	無法傳送	58	E2 (5.1)
26	無法傳送	59	E3 (7.14)
27	陰風堡	60	E4 (12.11) 希望之井之地
28	黑風堡	61	F1 (5.4)
29	無法傳送	62	F2 (12.13)
30	無法傳送	63	F3 (11.1)
31	無法傳送	64	F4 (10.12)
32	陰風堡地下城		

● 怎樣？空間傳送盒是不是很方便呢？有了它，那六把開門用之Key就可不必再費心地去尋找了，各位玩家，是否感到很開心呢？

在彩色攻略本有個錯誤傳送碼「大膽混進龍穴」進入秘密房間後可用「傳送術」離開，或者是到了龍穴再以傳送術進入也可以，就不必請「巫師先生」幫忙而降低等級。

● 還有在地帳要塞，我們須移動那16支拉桿，實在很煩，其實也可利用傳送術直接到木乃伊之王之處，取得IC卡。

偷糧法

各位看信想必有不少人已玩過這套GAME吧？本人在此提供個米糧使用無限的方法：

楚漢之爭2中每個城米糧最高上限額是30000個單位，如果某個城米糧耗盡，必須等待下次人民納稅或農作物收成時，才有米糧可用。現你只需要找任何 個將領，以城防命令中的賞將領指令（最好找忠誠度低的賞賜），賞賜將100金後，就會發現原來此城中為零的米糧 已成65436，而且各部隊可攜帶的米糧數，也能超30000個單位：不過奉勸貪心的朋友們，儘量不超過32757個單位，否則後果自行負責。

／董誠

在玩楚漢之爭2時，您是否和我 樣，都覺得在攻擊守城門的將領時，總得對峙很久才能把對方給「請」下來？這不僅耗損時間，也浪費了我軍的行動力。然而在下我偶然間發現了 項小技巧，我將其命名為「速破城門法」，此法可節省各位的攻城時間。

首先，先查詢守門將領的戰力及政力，然後從我軍調派 個戰力相方差不多且政力不低於對方（但也不要高太多的將領，去站在城門下，當此戰役的主帥。把 隊戰力高或兵員多的人馬分別排在主帥左、右及後方。這看來像是合攻的陣勢，但上無論你選了幾次合攻的指令都是無法合攻。別著急，先結束回合，接著奇蹟來了，你會對方攻擊我軍，而我軍竟然可使用合攻的陣抵抗攻擊，要不了多久，對方將領就栽在你中，任你擺佈了，嘿嘿‥ ‥。

P.S.：他處亦可用此法。

空中英雄長空會戰——戲弄米格17

在AIR COMBAT的越戰部分之中，F 4算是絕佳的機種，不論在武裝、速度、迴轉性能、爬升速率方面都比別的機種要好，只要不被MIG 21偷放冷箭的話，幾乎是沒有什麼會對F 4造成威脅，直到MIG-17蟹蟲式戰機偷偷的接近‥

在纏鬥的時候，MIG 17能靠著其優異的迴轉來吃F-4，想要以爬升、直線加速或是俯衝來擺脫似乎也不是很容易（在困難 點的等級裡面），而且在逃出敵人的射程之前會不斷的遭受砲火射擊，有時甚至有MIG-21來參一腳，放個無法偵測到的追熱飛彈炸得你「屁屁」開花，實在令人難以消受，相信大家都有這種感覺吧？

告訴各位一種整倒MIG-17的方法，很簡只要開啟後燃器快速爬升，再加上不斷地迴就像繞彈簧 樣的上升，三兩下就把MIG 17在底下，而且在這期間很少會遭到攻擊（大們力不從心吧？），讓你毫無後顧之憂，等到高度比敵機高出很多的時候，你便可從容的MIG 17，等到它吃力地爬上來之後，再以麻彈或火神砲來料理它，心情不好時甚至可把當銀河飛將中的DF直射飛彈來用，炸翻敵機單射擊時），樂哉！

／巽

百戰天龍

SSI終極複製術

/ Michael

術分成　部分，第　是在開始時就有　的隊伍。例如克萊　三妻，一開始只有騎　裝備，而且拿的都　魔法物品中最強　盔甲人手　枝那　先創造六個隊　其中五個是騎士，　開始第一個隊員，然後全部「丟」掉，再加入自己的隊員，把裝備分給他們。啊哈，不是賺到了嗎？

第　部分是遊戲開始沒多久得的寶物。例如幽靈騎士，　開始不是會得到一個使AC降　的防護戒指嗎？得到後回主選單，解散隊伍（不是洗掉！），跳回DOS，重新開始　次，在主選單時召集隊伍。看！物品沒少！再玩一次，並再拿　個戒指，解散隊伍，回DOS，再進入，轉眼間就有數以萬計（太誇張了，頂多幾十個而已）的戒指。

本法在解散隊伍前要先將隊伍存起來，重玩時則不必提取進度。（不是不必，根本是不可以。）

另外，銀色匕首之謎開始時市長送你的寶物，不妨也複製　下，保證把恐怖魔王轟回老家去。

自製NPC

　SSI的龍與地下城系列一向難度不　是筆者的電腦實　了，鍵盤時常卡　有　次筆者使用　monster時，因體　，施在自己身　結果竟發現…！所　所有龍與地下城　隊伍，一開始就有上名同伴，最好把要成為NPC隊員的智慧調得越低越好，這樣法術命中率才會較大。變成NPC的隊友在每次重玩時造型會成為怪物，用ENCAMP時的ICON指令既可回復，但筆者總有錯覺，似乎怪物的造型移動格數會較多？本人的戰士穿Plate Mail後移動力仍是十　，請各位玩家自行試試吧！

PS使用遊戲：幽靈騎士（我曾試過銀色匕首之謎，但因人物級數太高，而白施不中，黑暗之后和銀色匕首之謎　樣，所以機率很低。被此術施中的隊友會變成NPC，在主選單重新創造一人，隊伍就有七人了，變成NPC的隊友無法把金錢裝備拿回來，失去意識時才能。另外，雖可以創造　名NPC，但怕再有人加入，所以留　個空位較好。）

／葛永觀

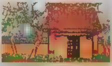
尋人啟事

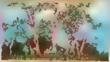
軟體世界49期瑪麗姊妹修改法作者－－藏鏡人，請於八十二年六月五日前與本社聯絡，以免權益受損。

浪海英雄系列之——

南宋慶元年間，太傅韓侂冑權傾朝野，他一面在朝中排除異己，一面又攏絡武林勢力，準備大舉干戈，入其麾帳者，正道人士稱之「九流三溫」，其中以「幽谷天尊」唐典惡名最盛，此人心狠手辣、武功高深莫測。

次年，唐典接獲密函，星夜趕往天山，武林正道得知隨後趕到，一場浩劫於焉展開……





大宗師工作室製作
集動作、冒險、角色扮演之大
漢堂近期發行　—敬請

武林奇侠传

/夢工人

江湖本無事，武人自擾之。話說武林太平已久，我——華山派大師兄——令狐沖，本來在這華山絕嶺中與我的靈珊小師妹過著與世無爭，幸福快樂的日子。可是好景不常，誰也沒想到接下來竟會有那麼多腥風血雨的事情在我身旁發生，這一切都得從那張該死的帖子說起……

「這次衡山派劉正風賢弟金盆洗手，已經送了帖來。沖兒，你就代為師走一趟吧！」這一天師父把我叫到大廳，派給我這麼個好差事，我焉有拒絕之理？忙不迭說道：「是，弟子這就啟程。」

「沖兒，路上小心！」還是師母對我最好，從我小時候入了華山門下，她就像母親一樣，把我照顧得無微不至。

「師兄，你房裡的東西記得拿！」靈珊師妹最是體貼，早把我的包袱收拾打理好了，裡面有補充體力的大補丸、補充內力的熊膽丸，最重要的還有華山劍譜。沒有了它，我可連基本的武功都施展不出來。一切準備妥當，出發了！

我吹著口哨，踩著快樂的步伐下了山。就在我要走進森林中的當兒，忽然看見兩人正竊竊私語，我躡手躡腳正想聽聽他們在說些什麼，沒想到卻被發現了。二人見行跡敗露，拔腿就跑，我也不以為意，想繼續趕路，這時不遠處卻又傳來呻吟之聲，我一個箭步搶上前去，發現了一個重傷倒地之人。

「咦？您不是福建威遠鏢局的林震南老前輩嗎？您的傷……」奇怪！他怎會老遠從福州跑來這兒，又受了重傷呢？

「我已經不行了……，有一件事可否……麻煩少俠？」林震南上氣不接下氣的說道。

「前輩請吩咐。」我一向是急公好義的，當然滿口答應。

「請轉告犬子林平之，福州向陽老宅的事物……啊！」林震南一口氣喘不過來，真的「掛」了。受人之託，忠人之事，將他的屍身草草掩埋之後，我又繼續上路。

福無雙至，禍不單行，今天我不知道走的什麼運，才出了森林，馬上又撞見了這麼樁不平之事……。

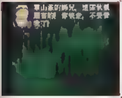
「你再不讓開，我就不客氣了！」老遠就聽見一個女子的嬌叱聲。

「小師父，妳良心倒好，捨不得殺我，還是趁早退出恆山派，嫁了我吧！」聽來似是個登徒子正對我恆山師妹輕薄，我令狐沖豈有坐視之理？兩步趕上前：「喂！你在幹什麼！」我仗義直言。

「你又是誰？敢管大爺之事！」登徒子怒道。

「在下華山令狐沖！」難道你竟不認識我？「你別難為她了，這位是……」我轉問小尼姑，「我是恆山的儀琳。」儀琳邊向我靠過來，邊小聲地說。

我田伯光的快刀是出了名的，識相的給我滾得遠遠的，否則……」噢！這傢伙竟是採花大盜快刀田伯光！看來這次我可捅到馬蜂窩了……



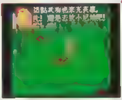
「華山派的師兄，這傢伙很厲害的！你快走，不要管我！」儀琳嬌怯怯的說。男子大丈夫豈有逃跑之理？我挺身道：「五嶽劍派同氣連枝，師妹有難豈能不救？師妹，妳走先！」

「可是……」儀琳不放心地說。

「可什麼是！再不走咱倆都得吃刀子！」我大叫，女人真是囉唆。

「師兄……那……我走了，你保重！」走時還回眸向我深情的望了一眼……不！不！我有岳靈珊師妹，不能再起異心。

「充什麼英雄好漢！看刀！」田伯光怒急，施出了看家本領。好傢伙，快刀田伯光果然名不虛傳，我根本無法招架，不一會兒我就遍體是傷了。



「這點武功也敢來充英雄？哼！不過世上像你這樣的男人也不多了，今日且留你一條小命。還是去找小尼姑吧！哈！哈！哈！」田伯光不只快刀厲害，輕功更是了得，瞬間人已不見蹤影。我也失血過多，昏了過去。

良久……噢！這是那裡？怎麼回事？身上好痛，趕快拿出我的大補丸，先吞幾粒，止止痛再說。

忽聞遠處傳來悠揚的音樂聲，好奇心又使我的腳不肯待在原地了。走了不久，發現兩個重傷之人正在蕭琴和奏，旁邊還站著一個小女孩，一會兒音樂聲便停止了，兩人不知在談些什麼。這次得聰明點，先躲起來看看情況再說，不然小命早晚不保。

「劉賢弟，你我今日雙命於此，也是大數使然，只是……」留大鬍子的一人說道。

「你我肝膽相照，還說這些幹什麼！」另一人似乎有點眼熟。

「此輩俗人，怎懂你我以音律相交的高情雅致？」大鬍子又說：「你我今晚將一曲笑

傲江湖發揮得淋漓盡致，人生於世，夫復何恨？」

「爺爺！等你們傷好了，咱們去將那些歹徒斬盡殺絕！」小女孩原來是大鬍子的孫女。

忽然有人以冷冷的口吻說道：「女娃子好大的口氣。」說完人已到了三人面前。

「費彬，你已殺光我全家，你還想怎樣！」眼熟之人說道。原來剛到這人是嵩山派的費彬。莫非這眼熟之人便是金盆洗手的劉正風？

「這女娃說要趕盡殺絕，在下便是來趕盡殺絕啊！你們哪一個先來？」費彬的聲音陰森的可怕。

「且住！」我又忍不住挺身而出，充當和事佬了！

「你是什麼人？」費彬冷冷地望了我一眼。

「小姪華山派令狐沖。」先客套一番，免得待會真動起手來，對方手下不留情。

「你來的正好，這三人是魔教中人，幫我殺了他們！」

「這種欺辱重傷之人，殘殺無辜之事，我華山派是決對不做的！」我豈能做出這種傷天害理的事？

「哼！原來你也和魔教勾

結！」費彬早料到我會這麼說，硬給我按上了勾結魔教的罪名。

「令狐師姪，你無須淌這趟渾水，快走！」劉正風不忍見我枉死。

「嘿！想走，沒那麼容易！」費彬想殺人滅口，這下我又惹到大麻煩了。

「噢！這胡琴聲是……」劉正風忽然說道。只聞一陣胡琴哀鳴之聲忽遠忽近。

「莫大先生到了，怎地不現身相見？」費彬口中雖然這樣說，卻見他眼中閃爍著驚恐之色。

「費師兄，左盟主好？」拉胡琴之人終於現身，原來莫大是個弱不禁風的中年人。

「俺師哥好，但你可就不好了！」

「哦？怎麼說？」莫大神色不動容的說道。

「莫大，費派劉正風勾結魔教妖人，莫大先生你說該當如何處置？」費彬先下手為強的說道。

「該死！」莫大這句話不知是對誰說的？只見他從胡琴底抽出了一柄劍來，與費彬兩人動起了手。兩大高手過招，看得我喘不過氣來。不過勝負很快就揭曉了。

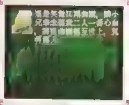
「莫大，你該死！」費彬說完這句話，哇的一聲吐了一大口血，一個站不住倒地，就再也不動了，看來是「掛」了。

「該死的人是你。」莫大丟下這句話，轉身就走了。

一時之間我們四人都沒開口，過了約莫一盞茶的光景，大鬍子才開口對我說：「小兄弟，我有一事相求，不知你能答應嗎？」這人應該便是日月神教的曲洋了。

「前輩但有所命，自當遵從。」我心裡雖然有點不願，嘴上還是滿口答應。

「我和劉賢弟醉心音律，以數年之功創制了一曲笑傲江湖，自信此曲之奇千古未有。」曲洋喘了口氣，續道，「倘若此曲絕響，我和劉賢弟在九泉之下，不免時發浩嘆。」說著說著，他從身上拿出



一件物品：「這是笑傲江湖曲譜，請小兄弟念著我二人一番心血，將這曲譜攜至世上，覓得傳人。」

「這笑傲江湖曲譜倘能流傳於世，我和曲大哥死也瞑目了。」劉正風接口道。

「二位放心，晚輩自當盡力。」我還以為又是什麼託孤之類的難事，原來是「好康的」，殊不知現在著作權法身價高漲，一首曲子可值錢得很，平白送給了我，焉能不收？

「既然如此，兄弟，咱們可以去了！」曲洋面露微笑地對劉正風說。

「是！」劉正風也含笑點頭。喂！你二人怎地說死就死，這小女娃怎麼辦啊？

「他們已死了！」小女孩不知死事，天真無邪地說道。我令狐沖什麼都行，就是帶小孩不行，看來我得腳底抹油，溜為上策了。我說：「曲小妹請保重，有事來華山找我！」管妳三七二十一，我走先！

既然劉正風已死，我也不必去赴宴了，改道回華山覆命吧！

回到華山，一進門便見到師父、師母正收一位新的師弟。只聽師父說：「師妹，妳瞧！我這新收的弟子怎麼樣？」

「就是生得太俊，不像練武的胚子！」師母好像看女婿般，愈看愈覺有趣。咦？不對，我才是妳未來的女婿啊！

「林平之，你入我華山門下，須得恪守門規，若有違反，定罰不赦！」師父以嚴峻的口吻對新師弟說。林平之？這小白臉不就是林震南的兒子嗎？所謂踏破鐵鞋無覓處，得來全不費功夫，省了我找人的麻煩，待我面報師父之後再來同你講話吧！

「師父！弟子回來了！」我小心翼翼地說。

「沖兒，你這次下山，又犯了多少戒條啊？」師父不悅地說。

「師父，我……」我囁嚅地說不出話來。師父耳目眾

多，不知道那個「爪扒子」已經打過小報告了。

「不要說了，給我去思過崖面壁去！」師父連解釋的機會都不給，便下了懲罰令。好吧！去就去，反正思過崖對我來說猶如遊樂場所，就當是遊玩吧！

上得峰頂，卻見一個老者迎風而立。老者見我上峰，先開了口：「小子，你來這兒做甚麼？」

「我是被師父罰來這兒面壁的。」我見這老者不似壞人，便老實說了。

「你是華山派弟子？」老人問。

「是，我叫令狐冲。」我說。這思過崖是我華山禁地，外人根本不能上來。

「你是誰的徒弟？」老者口中唸唸有詞，接著又問我。

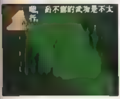
「我師父是華山派掌門，人稱君子劍的岳不群。」我語帶驕傲地說。

「哦！？」老者的語氣似乎有點驚訝又有點不屑。

「哦……是什麼意思？我師父可是武功高強的。」我可有點不服氣了，怎可藐視我敬愛有加的師父呢！

「是嗎？那你呢？」老者眼睛盯著我直瞧，看得我直冒汗。

「我是不太行啦！」說到這，我可不好意思了。



「嗯，岳不群的武功是不太行。」老者似乎認識我師父的樣子？

「那你很行囉？」他既然敢這麼說，想必有他的道理，我就試探性的問了他一句，沒想到這句話正中他的下懷……

「哈！小兄弟，今日相遇，算是你我有緣，我教你一套劍法，學得怎麼樣，就看你自己了！」他一邊說著，也不管我願不願意，便一邊演示起來了……

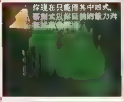
「這套劍法共有九式，名為獨孤九劍，其中四式已經失傳了，我就傳你五式劍法，看清楚了！」

「第一式[illegible]劍式，以高制低，使用時必須搭配輕身心法，專門攻擊處於自己下方的敵人，威力強大，須消耗50點的內力。」

「第二式[illegible]劍式，以寡擊眾，以快制慢，訣竅在於一個快字。把一柄劍幻化成數十把劍，可以將四面八方的敵人盡數罩在劍幕之中，使用一次消耗30點的內力。」

「第三式[illegible]劍式，以弱擊強，攻敵之不備，使用時配合翻滾之勢，可加強劍上的攻擊力，給予正前方的敵人極大的傷害，使用一次須消耗40點的內力。」

「第四式[illegible]劍式，威力最強，有如五雷轟頂一般的氣勢，不論任何敵人，幾乎均可一擊斃命。但使用時機難以掌握，必須勤於練習，方能體會其中奧妙，使用一次須消耗70點的內力。」



「第五式[illegible]劍式，如此如此，這般這般……什麼？看不懂？算了，以你目前的能力尚無法融會貫通，下次有緣再說吧！」

「謝謝前輩指導！」看完老者出神入化的劍法，方知世界之大。我有如大夢初醒，什麼華山劍法根本不值得一學。

「不必謝我，無論是什麼武功都一樣，竅門在於以靜制動、以快制慢，敵先發而我先至，最重要的不要受制於敵之招式，往往可收出奇制勝之效。」

「對了，見到我之事，別對他人提起！」說完，轉身便欲離去。

「是！前輩！」我已經興奮得忘形了。過了一會兒才想起還未請教他的大名呢！「前輩！尚未請教高姓大名呢？」

「風……清……揚……」

只聽三個字清清楚楚地在群山之間迴響不已。

後記：限於篇幅，筆者僅能記述至此。遊戲才剛剛開始，究竟令狐冲往後還會有什麼離奇的際遇？我想遊戲人人會玩，巧妙自在人心。祝您玩得愉快！

細說 Falcon 3.0

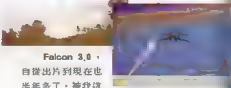
Firefox

飛行在伊拉克邊界上，從兩分鐘前我就盯上了兩架天殺的 Su-27。可是若要開戰，我就得先放掉炸彈，這樣我就炸不了伊拉克人的機場了…該死！

"少校，請准許我開始進行攻擊！"看來 Hendrix 中尉比我更沒耐性，可是對方有兩架 Su-27！單挑…豈不等於找死？…有了！

"中尉，保持隊形低飛！"距離越來越近，可以確定那兩架 Su 27 是在執行 CAP 任務的。他們還沒散開隊形，只剩十哩的距離了…好，你們去死吧！"中尉，攻擊他們！"

兩枚 AIM 120 拖著長長的煙氣衝向 Su-27，被打了個措手不及的 Su-27 雙雙帶著火焰落下地面。"漂亮的一擊，中尉！"現在已經沒有人可以阻止我們完成任務了！



Falcon 3.0，自從出片到現在也半年多了，被我這個模擬飛行的狂人一玩再玩，硬碟都快被刮爛，也讓我玩出了不少不吐不快的心得，順便在借軟體世界的一角一寫心中感受，及半年來的門經驗，與各位 Flacon 3.0 的同好們分享、批，扯下來當火把燒（不！不！千萬別這樣！老會因此用 M61A1 把我打成蜂窩的…！）

武器心得

武器方面真是林林總總，光 Falcon 3.0 裏敵我所用的武器就可以出一本書了，不過我只寫寫我的心得就好（不然老編又要砍我了，用寶貴篇幅去寫了一堆廢話…）。

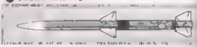
AIM-9M

全向位的紅外線導引飛彈，最適合在近距離的「突襲」戰術上運用。AIM-9M 的最大致命傷在低速及迴轉能力，如果敵機速度在 400 節以下，發射 AIM 9M 幾乎可以確定必中無疑，如果敵機速度超過 500 節，那還是用機砲吧！不要浪費 AIM-9M，或者你可以把 AIM 9M 當成 AIM 9P 來用（從敵機的尾部鎖定），或許還有那麼"渺小"的命中機率也不一定…。

AIM-9P

後向位的響尾蛇。9P 是 AIM-9P 型的 者，因此 AIM-9P 也只適合用來收拾轟炸機、 機、攻擊機這三類連用機砲都嫌浪費的傢伙， 者用來打那些把屁股放在你前面的白癡…。

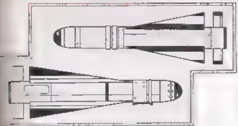
AIM-120



速度快，可以"射後不理"是最大特色 烈推薦各位"愛惜使用"，因為會戰中 AIM 有限，僚機又有把飛彈當沖天砲打的習慣（ 別偏好用 AIM-120），可是 AIM 120 多數一些 常常可以在危急時挽救不少生命……。

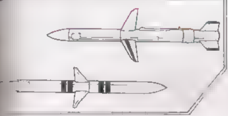
AIM-120 也缺乏迴轉性能，所以也只適 "突襲"這種戰術。

AGM-65B（D）▶



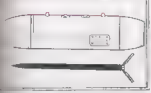
小牛飛彈可以有效對付C級和D級地面目標可以射後不理，是CAS任務中的強力助可是用它來轟建築物就像要一隻小牛去咬骨條。

AGM-45A 及 AGM-88A ▶



·GM-45A 可以用來反制 ZSu-23-4 及 SA-7 · SA-7 應該對 AGM-45A 免疫才對，可是我就用 AGM-45A 轟掉了 SA-7。），AGM 88 比較適合用來反制雷達（尤其是飛彈雷達）· AGM 88A 有掛載上的限制，所以 AGM-45A 用得多，尤其當想到 枚 AGM 88A 佔掉兩 120A 的空間…。

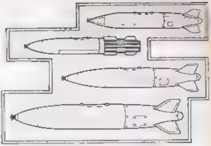
LAU 5003A ▶



火箭唯 的好處就是彈量多而已，不用也 其當我用火箭轟 BMP 卻赫然發現轟不動

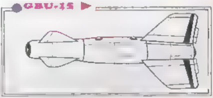
MK82，82HD，83 84 ▶

82 及 MK82HD 很適合用來轟小型建築物，方地面部隊（筆者較偏好後 項），尤其及 MK82HD 能夠在 F-16 上大量裝載。MK-8



3 及 MK-84 都是用來轟大型建築物的。如果目標較多，不妨帶 MK83，僚機帶 MK84 就好了（反正僚機也只對目標轟炸一次）。

GBU-15 ▶



這種導引炸彈適用於炸建築物及跑道，尤其是給轟炸技巧不好的隊員，不過也別給僚機帶太多，僚機會把所有的 GBU-15 像丟垃圾似的一次都丟下去。（不吐死才怪！）

CBU-84 ▶

集束炸彈最大的好處是即使你丟得不準，敵人大概也難逃一劫。不過談到一次轟掉許多目標的說法，我必須持保留態度；我從來沒有丟一次 CBU-84 而炸毀兩個以上目標的經驗。

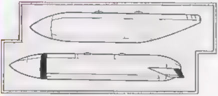
BLU-107/B ▶

法製的反跑道炸彈。不過我都用 GBU-15 代替了，BLU 107/B 的效果在反跑道上不錯。

ALQ-131 ▶

最好帶著，有時敵機的飛彈發射出來後會因ECM裝置而失效，這也許就救了你一命也不一定。（當然對紅外線導向飛彈沒效！）

兩種副油箱

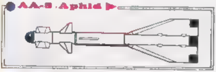


距離基地在120km左右的目標最好帶300GAL的那一種（掛機腹下的），如果要帶ECM或距基地150km以上的目標最好帶370GAL的（掛翼下）。不過油量補給有限，要如何調配就看個人了。

AA-2 Atoll

蘇聯的AA-2 Atoll比AIM-9B還爛，一個大轉身就被甩了（連火球都不用放！）。

AA-8 Aphid



雖然類似AIM-9M，火球一丟就失去了方向感了，不過太近時仍是很大的威脅。

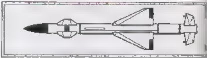
Matra R.550 Magic

法製全向位紅外線導向飛彈，配掛於幻象F1型戰機上，非常難閃！對火球也免疫！敵人慘死在此型飛彈下的飛行員都快要能組一個中隊了。（其中還不乏精英級的！）

Matra Super 530

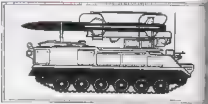
至今爲止還沒碰上過。由軍事雜誌上的資料得知此型飛彈「很恐怖」！

AA-7 Apex



蘇聯的AIM-120，但不如說是蘇聯AIM-7差不多，如果你不會躲就交給電腦，一定躲掉。有些Mig-29或Su-27會帶AA-10白楊飛彈就比AA 7恐怖多了。

SA-6

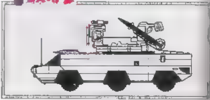


非常的爛，不過還是先以AGM-45A解決比較好，否則前面一架Mig-29，後面又射來了SA-6，那真的會死得很難看…。

SA-7

只有在低空低速下SA-7才有威脅性，不必丟火球就行了。

SA-8



碰上SA-8一定得先用AGM-88A反制掉，則只有挨宰了。金屬片對SA-8沒太大作用。

翻於自己人的飛機就不寫了，反正戰鬥機很攻擊機很勇，運輸機及轟炸機慢得像烏龜就是了。

AN-12 Cub ▶

常常有 AN-12 會徘徊在你的機場附近，大概 .NT（電子情報收集機）之類的。AN-12 是目標，但是不少寶貴的彈藥（別忘了引擎），用 AIM 9P 把打下來。

IL-76 Mainstay and Adnan ▶

能同 AN-12，不過對手是 AWACS，也就不少的保鑣。

Mi-24 Hind ▶

級的傢伙，也是 AIM 9P 的好目標。千萬別打，你會消耗很多彈藥的。

Mig-19 Farmer ▶

g-19 又低速又慢，只要不讓它飛到你後面，5 到 10 發 M61A1 砲彈就可以把它送回老心 Mig 機上的 AA-2 及 30mm 砲，這玩意在背後」將有無比的攻擊力，但不值得用飛

Mig-21 Fishbed ▶

2 飛彈可背後狠狠踢屁股，23是。不過會比 Mig 把它拖進用機砲打下來，還可以提升屬性。它也飛彈，如果你有帶 AIM 9P 倒可以射它效果不錯喔！

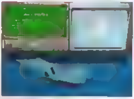
Mig-23 及 Mig-27 ▶

音速度及機動性俱佳，不過對 F-16 並不構。麻煩的是機上的 AA 8 飛彈（不過不常見就是了）。AIM-9M 是不錯的選擇。

Mig-25 ▶

玩了這麼久還沒碰過 Mig-25。如果碰上它，拖進機砲射程內宰了或用 AIM 120 斃了都行（因爲 Mig 25 沒有機砲，可是能掛 AA-7 及 AA-8）。

Mig-29 Fulcrum ▶



Mig-29 是和 F-16 同級的戰機，但是機動性較 F-16 更佳，因此近距離纏鬥時可別玩「大車輪」，這丟了目標不算，還被機砲打成蜂窩，死得可也太冤了。Mig 29 通常會帶 AA-7 飛彈，這種飛彈可以用 ECM 反制掉。少數 Mig-29 帶的是 AA-10，碰上這種玩意……自求多福吧！

Mirage Ⅲ ▶

Mirage Ⅲ是老舊不靈活的戰鬥機，「偶爾」會帶有 Matra R.550 Magic 紅外線導引飛彈，一般來講用機砲就綽綽有餘了，但如果敵機太多時最好先用 AIM-9M 收拾掉。

Mirage Ⅴ ▶

這種機型較常在敵方的攻擊隊伍中發現，和 Mirage Ⅲ一樣，是早該被丟進垃圾筒裏的東西。

Mirage F1 ▶

本身在空戰中是個爛角色，可是機上攜有 Matra R.550 Magic 紅外線導向飛彈，使 Mirage F1 在近戰中令人頭痛。你的僚機如果是菜鳥而且又落單被 Mirage F1 圍攻，下場大概只有被 Magic 打下或被 DEFA 機砲終結的份了。最好先在遠處用 AIM 120 擊落它們。此型機超強的攻擊力及超爛的機動性是很值得用飛彈的。

SA-342 Gazelle ▶

輕型直升機，AIM 9P 或 M61A1 是不錯的選擇。用機砲時要小心高度，SA 342 大多飛在只有100呎的高度上，一個不小心來不及拉回機頭就「碰」。

● Su-24 Fencer ▶

如果讓 Su 24 闖進你的地面友軍上空，你的地面部隊可就慘了！視情況用 AIM-120 或 AIM-9M。如果是隨機出現的傢伙，只要用 M61A1 轟掉就行了。

● Su-25 Frogfoot ▶

不但對地面部隊是個威脅，對你的 F-16 也是一大麻煩。Su-25 很堅固，甚至連 AIM-9P 都有可能無法一次予以擊落！而你如果被 Su-25 扯進超低空纏鬥，不但有可能失速而撞上地面，也有可能因降低戰鬥速

度而被 Su-25 的機砲打中。一般來講是先賞它彈，中彈沒死的再補它 串衛生丸就搞定了

● Su-27 Flanker ▶

這型戰機具有極佳的纏鬥性能及飛彈攻力，算得上是空中第一號殺手！碰上 Su-27 的取勝希望就是用飛彈讓它們保持忙碌，幸話也許能撈到大魚也不一定（啊？你沒飛彈溜吧！）。

● Tu-22 Blinder ▶

蘇聯製的高速轟炸機，也蠻耐打的。用 AIM 9P 是不錯的選擇。不要浪費 AIM 120，一來不值得，二來 Tu-22 的高速常使 AIM 120 撲空。

● 戰術心得 ●

在 Falcon 3.0 裏你一定有用到僚機的機會，要不然肯定你玩不了多久就從天上被 K 下來，抬到公墓去了。和僚機協同作戰也是有方法的，但是可用的指令並不多，也就只有以「拼湊指的方法應急了。

狀況 1.
使用僚機的 AIM-120 攻擊敵人

前提是僚機要有飛彈，而且也發現了敵人。首先以僚機接戰（Shift + E），僚機發射飛彈後要其歸隊（Shift + Q）即可。

狀況 2.
三對多的空戰

先讓僚機出戰，自己跟在僚機後方，解決那些咬住僚機屁股的傢伙（不過動作要快，否則僚機一失手，下一個被夾殺的就是你了）。如果碰上 Mig-29 、Su-27 這類怪物，用這個方法可以夾殺那些討厭的傢伙，當然你的人要比對方多才行，而且最好動作快，要不然……。

狀況 3.
突襲

前提是不能選 AIM 120 爲武裝，否則對方會收到雷達攻擊警告。也別讓僚機出戰，如果僚機侵略性太強，找些事給他做做（像是拉高拉、右轉……），等摸進了敵機身後 10 哩（範圍 20）就切至 AIM-120 發射（切記一定要器才發射，有人會緊張到忘記切換武器，把 9M 當 AIM-120 來打），整體來說命中率還不

狀況 4.
干擾對方的行動……

最能嚇阻敵人的莫過於飛彈了。將飛彈去，然後趁對方正忙的時候搶佔攻擊位置，忙完了（或者他永遠忙不完），你也已經將

身上了（對 Mig-29、Su-27 這類閃躲力極
數很有效）。

5.

頂的僚機正一頭「衝」向基地

…

第2、3、4小隊的降落時速被電腦定在，筆者就常有飛行員笨笨的玩高速降落，然
上火花四濺。最好的辦法是不要讓僚機 E nd Mission 前降落，或者賭賭運氣，再重來。

6.

…

有僚機隨行的話，用 Shift Q 叫僚機歸隊（也許還要多按一次 Shift E）。如果你部門，降低高度可以減低敵人行動的
不好還能陷害一些人撞死在地上。保持命的不二法門，速度也不能太低（約3呎，450節空速）。

7.

…

沒到目標上空前絕對禁止僚機攻擊，否則僚機極可能浪費武器在「不是目標」的敵人目標上。

狀況 8.

遭遇突襲……

不愛用 SAD 雷達及不喜歡放大雷達搜索距離的人就常碰上這種事。高速接近中的敵人可能已經射出了他們的飛彈，這時只有利用後燃器爭取優勢，不過僚機也許保不住了…（讓老鳥當僚機是不錯的主意。）

狀況 9.

基地上空的「歡迎」儀式……

有時回到基地正好碰上敵人的攻擊機隊，由於油料及彈藥上的限制，因此必須採速戰速決的方法，尤其你的支隊可能已經降落了。

飛行路線計畫

計畫良路線可的飛行完成任詳細路線敵人損失。

）戰鬥空巡（Combat Air Partol）：
務的成功率完全看你運氣如何（有時敵人仍被判為任務失敗……）。路線是一個小隊巡邏任務區，另一個小隊的外圍飛。兩隊的飛行方向最好相反時鐘方向，一隊逆時鐘方向）。如此則不易滲透，二來如果其中一隊和敵人纏隊常常能及時趕到支援。

（2）護航（Escort Bombers & Escort Air strike）

護航算是容易的任務。一般來講，護航機只要派出一個支隊兩架戰機，最好掛滿 AIM-120，如果地面有飛彈單位的威脅最好再掛 AGM-45 或 AGEM-88。ECM 一定要帶，AIM-120 可以在遠距離打下敵機，大大提升護航成功率。另外上級常會在護航轟炸機或攻擊機的任務中要求你先做 Fighter Sweep，這時另外派出一個支隊，機數2～4架，看目標地點而定，不過人越多越安全（也越耗油料彈藥）。這個支隊不跟隨被護送的飛機，而先行將隊伍預定路線飛過一次，清除敵人。

（3）爭取制空權（Air Superiority）

可以預見的是一場大戰。敵人非常多，也會有 Su-27 及 Mig-29 出現。通常只要兩架F-15各掛載

4 枚 AIM 120 及 4 枚 AIM 9M，這是考驗個人飛行技術及爭取獎章的好機會，如果要玩機海戰術也

可以，不妨多派菜鳥上陣（但隊伍中至少要有老鳥護駕）。

（4）戰機掃蕩（Fighter Sweep）

和爭取制空權不一樣的地方是：戰機掃蕩大多只在目標區才有戰鬥，爭取制空權的任務中可能一起飛就有人「歡迎」你。戰機掃蕩任務也難免 場空戰，要記得多帶飛彈。

（5）轟炸（Bomb Action）

上級會要求你炸毀某些敵人設施。執行轟炸任務的 F-16 以兩架爲宜，另外必須派出 2～4 架的戰機組 ·隊去執行開路的工作。最好再派 隊護航轟炸小隊。

（6）武裝偵察（Armored Reconnaisse）

和 S&D 任務很像，不同的是目標區多半很遠，上級也會另外派 隊護航機保護你的武裝偵察隊，不過不能信賴他們就是了。最好自己派一隊去開路，而且第 ·小隊（你親自率領的小隊）·定要到目標區看一遍才行。通常有不少的目標可供「瓜分」……。

（7）密接支援（Close Air Support，CAS）

通常是地面部隊呼叫請求空中支援。可以派出一個小隊，由只帶對空飛彈的僚機掩護重裝的長機或隊清掃空域。目標不會太多，或另派一個小隊。別誤炸了自己人，注意敵人是暗紅褐色，友軍是綠色。

（8）緊急升空攔截（Scramble）

敵人大概是 Tu 22 轟炸機。可以派出另一支隊執行廣空域的 Intercept 行動攔截敵人，電腦缺乏應變能力。

（9）自由搜索攻擊（Search & Destroy）

目標區有空中飛的和地上「爬」的兩種目標。可以在 ·個小隊中混合編組對空掩護及對地攻擊的戰機，優點是不管來的是什麼， ·定能對付；缺點是敵機的飛彈（特別是長程飛彈）常常會打中負責對地任務的 F-16。也可以分成兩個小隊，一隊對空一隊對地。優點是責任專屬，缺點是敵機摸近了對地任務的小隊時，可就去矣 ……。

人員及武器管理

·般而言，疲勞度越高的人員，作戰時越易出錯。完全沒有上過戰場的菜鳥，表現也不可

能出色，所以中隊裏的每 個飛行員都必須出過至少一次以上的任務，才能擔負重責大任。新進人員最好能派去巡邏，打下一兩架敵機。只要飛行員聞過戰爭的味道，就會表現得比那些能力比他強的菜鳥更好！

出任務前，指派好了人員，接下來就是裝武器了。一般來講是掛滿飛彈以應付任何狀況，可是憑著稀少之極的武器存量（尤其是 AIM-120A），每次滿掛飛彈出擊的結果就是到了戰爭後幾天將缺乏武器……。通常對付空中的目標是飛彈，因此像戰鬥空巡、攔截 護航等，最好掛滿八枚飛彈。不過受限於武器數量，最好是 AIM-120A 加 AIM-9M 及 AIM-9M 各 2 枚，即使如此武器仍然消耗得很兇，所以有時候就必須考慮是否該把僚機的

AIM 120A 用 AIM 9P 取代，以免僚機又發揮「沖天砲」的精神……。對地攻擊則最好自己帶炸彈，導向飛彈留給僚機用（炸彈大概是會唯 充足補給）。火箭也不妨給僚機用，僥倖能擁毀一些敵人也說不一定……。

起飛

…在基地附近
…飛機可不一定
…是友機，小心
…被敵人給擊
…目標區附近
…飛機也不一定
…是敵機，見人

就打的下場大概是被關進牢裏…。

空戰時，如果碰上的是攻擊機，見敵人會放掉炸彈以便加速，這時空中常常會有一堆綠綠的像碎紙的東西，別被砸到了！那些可是炸彈！也別笨笨的把炸彈當敵機，又射飛彈又打機槍，先用[T]鍵確定那是不是一架飛機！

心得

1. 多用[Q]鍵確定來機，否則當你對著Mig-1…了你的AIM-120後又碰上Su-27時……。
2. 敵人會試圖繞到你背後，所以多多注意6…向的位置。

3. 如果任務…上級另外…的護航機…F 14以外…不要信任其他的飛機。當然，最好自備保鏢。
4. 記住一件事，你只是在飛模擬的F 16，所以別太緊張，放輕心情，就像面對女朋友一樣。
5. 開槍時小心打到自己人（有時僚機會突然從旁竄出……）。
6. 節省彈藥，即使是一發子彈都是寶貴的！

祝各位飛行愉快！

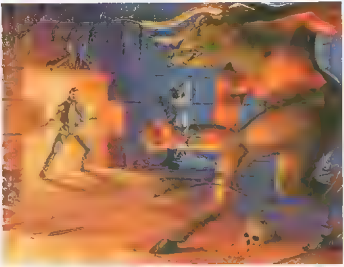
附錄：…

1. Alpha MIKe Foxfo-rt！：	完全“粉碎”一架敵機，也就是那傢伙在半空中炸成了一團火球。
2. EAT'L DIRT！：	僚機擊落一架敵機。
3. FLAME OUT！：	僚機被敵機炮命中，人“可能”沒事，飛機“大概”報銷了。
4. GOOD KILL！：	漂亮的一擊，例如在仰角80°時開火擊落敵機…。
5. Scratch one dow,in flame：	擊落一架敵機（不一定是僚機打下的，也可能是你的傑作…）

國王密使VI——希望之旅

提·示·篇

/吳昱甫



各位讀者大家好，我是軟體世界駐"綠島之國"特派記者一吳昱甫。這次很榮幸地能夠訪問到國王 Alexander（以下簡稱國王）和王后 Cassima（以下簡稱王后）。我想大家一定對於他們認識與結合的經過非常感興趣。趁此機會，讓我們一起來回顧這段膾炙人口的戀愛故事。

記者：陛下，能不能跟讀者們說明一下您當初是如何結識王后的？

國王：好的。自從我父親把我們全家從莫達克的城堡解救出來後，我看到被莫達克抓來的 Cassima 公主，就立刻愛上了她。只可惜她馬上就被送回綠島之國去了，我連詢問綠島之國在那裏的機會都沒有。

記者：那您後來又怎麼知道綠島之國在何處呢？

國王：回到達文奇王國之後，我茶不思飯不想，整天就只思念那只有一面之緣的 Cassima。有一天，正當我想著她時，魔鏡突然現出她的身影……。

王后：死鬼！你竟然偷窺我的私生活！啪（一巴掌）

國王：嗚……好痛！根據她窗外星星的位置，我得知綠島之國大概的方位，我就乘船出發了。不過就在快到達的時候，船因為遇上暴風雨而觸礁沈沒了。

記者：既然船沈了，您一定身無分文，那王宮的守衛怎麼會讓一個自稱王子的人進入呢？

國王：喂！說話小心點。當我醒來時，我正躺在一處海灘上，我在沙地上找到了我的皇室徽章指環。拿這個"東東"給守衛看，我就進入城堡了。不過那時候 Alhazred 堅持不肯讓我見公主，害我空歡喜一場。我只好在島上四處逛逛啦！

王后：討厭！人家那時候好想你，你竟然還有時間到處逛！

國王：我還不是為了想救妳！總之，既然我無法再進入城堡，我只好到不遠處的村莊瞧瞧。

記者：在那裏你一定獲得不少「情報」吧？

開卷有益，順便打聽消息

國王：是可以這麼說。我從書店老闆那裏得知許多有關綠島之國的消息。另外，當鋪老闆也幫了我不少忙，我從沒見過那麼好的人，所當的東西

都可以退還替換，這使我在旅途上獲益甚多。

記者：那你在皇冠之島有沒有遇到什麼困難呢？

國王：有的，碼頭旁的擺渡人一直不肯跟我講話，後來才知道，他是非常珍惜時間的人，因此絕不會浪費時間在生人上，一定要透過朋友的介紹才可以，我偏不知道他第一個朋友是從那裏來的？反正後來我遇到了他的朋友，原來就是書店老闆，透過他，我才跟擺渡人談話。

記者：您從擺渡人那邊得到什麼消息呢？

國王：這消息倒是挺重要的，從他那裏我得知魔法地圖所在，雖然這張地圖沒有我原本在男那那巫師那裏偷到的魔法地圖厲害，但至少可以讓我在各島之間自由活動了。

王后：我怎麼不知道你以前當過賊？

國王：咳，那是很久以前的事了，那時我才18歲，妳就不要再追究了好嗎？

記者：許多讀者都對你是如何通過奇幻之島的守衛感到好奇，可否向大家說明一下？

國王：既然他們各有專長，所以只要找到相對的東西丟在他們身上就可以了。

記者：那麼第五個，也就是最後一個守衛是怎麼通過的？

國王：不要只會問問題好不好，只要把以前去過的地方再走一次，一定會有意外的收獲的。

記者：在奇幻之島一定有許多「奇幻」的現象吧！

國王：你說一點也沒錯，有會說話的海蚌及書蟲之外，還有植物及可怕的黑寡婦，更妙的是島上有個棋盤王國。每當我想起我是如何從海蚌口中取得珍珠我就非常得意。

記者：趕快說說你是如何辦到的？

國王：想起小時候，每當拿起教科書我就哈欠連連。在皇冠之島的書內店內我找到一本無聊到令我打哈欠的書，我想這說不定也對海蚌有效。果然不出我所料，海蚌一哈欠，我就拿到珍珠啦！

記者：從書蟲那裏你得到什麼呢？

國王：在書店老闆前的櫃台上有本魔法書，書店老闆說要拿另一本稀有的書才肯跟我交換，我只好向書蟲要，而書蟲也說要我拿一個叫「分詞片語」的東西跟他換，真是把我給氣死了。幸好不必用魔法書也可以完成使命。

記者：什麼叫做「也可以完成使命」？

國王：這你就有所不知了。想當年我出生入死，一心一意只為了救出公主，所以一切的危險都不在乎。若Sierra將我冒險的過程製成遊戲，誰也沒有幾個人能夠玩完。因此Sierra就設計了另一條較簡單的路線，讓每位玩家也可以輕易地救出公主。

王后：哦！親愛的，沒想到你為我付出了這麼多，我好感動喔！

記者：對了，王后陛下，

您是怎麼知道Alexander王子來救您了呢？

王后：想當年我被奸臣Alhazred關在城堡中，沒有行動自由，又想到我那病故的雙親，整天只是哭呀哭。後來有一天，我所養的小夜鶯Sing Sing銜了一隻戒指給我。那戒指竟然是達文奇王國的皇室徽章指環。我那時就想，不是Alexander還會有誰呢？後來Sing Sing又帶來一朵白色的玫瑰花，我從來沒有看過這麼漂亮的白玫瑰。但是我怕這樣來往會被那奸臣發現而對Alexander不利，我就叫夜鶯不要再去了。對了！你哪來的詩篇呢？

國王：讓我想想，對了！那是我在書店看書時，從書中掉出來的一頁，我就把它給拾起來送給妳了。

王后：這麼沒誠意，早知道我就不嫁給你。那花呢？是不是你去偷摘的？

國王：那可是我冒著生命危險在野獸之島摘回來的！

記者：對啦！國王您是如何認識公主的夜鶯呢？

國王：說來那鳥的智商也真低，我看到牠在樹上高歌，剛好身上也帶著一隻玩具夜鶯，我就利用它來吸引牠，那鳥就變成我的好朋友啦！

王后：不准你這樣說我的愛鳥！

記者：還有，在奇幻之島

上好像有一種奇怪的生物叫牆孔蟲…

國王：沒錯，這隻蟲可以將有形的牆壁變成透明，讓人可以看見牆另一邊景物。不過要抓這隻蟲倒是非常困難。菊花叢總是保護著不讓我抓牠。

記者：那您後來是怎麼抓到那隻蟲的呢？

國王：那還不簡單，只要吹一首「陽明春曉」，那花就開始跳舞，那隻蟲就手到擒來了。

記者：這隻蟲有什麼用途呢？

用牆孔蟲做一下偷窺狂

國王：起初我把牠放在城堡的牆壁上，希望能看到心愛的公主，但卻只看到一個守衛。後來我在地下陵墓利用這隻蟲而找到牛頭怪的巢穴。

記者：談到地下陵墓，地下陵墓機關眾多，您是如何死裏逃生的呢？

機關重重，下一步怎麼走呢？

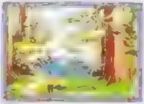
國王：我能活著走出陵墓絕對不是僥倖，在進入陵墓之前，我已經有了萬全的準備。其實讀者們只要用心想一下就知道帶那些物品。既然是地下墓穴，裏面一定是暗的；既然機關很多，那就要拿些硬物，說不定可以卡住某些陷阱等等；進入墓穴的目的是要救出被牛頭怪俘擄的有翅族公主，那免不了要和那怪物打一架：人和牛在一起的競賽是什麼？需要什麼東西才能和牛打起來？聰明的讀者一定馬上就想到了，不是嗎？

記者：是的，是的。對了！書店老闆曾經說過有一個島終年被霧所籠罩著，那個島你去過了嗎？

霧氣朦朧之島

國王：你說的是霧靄之島，我當然去過，不過島上住的德魯依教徒非常不友善，如果沒有萬全的準備，千萬不要去招惹他們。

記者：據說您差點就變成野獸，這是真的嗎？



好美的水啊，怎麼過去呢？

國王：每當想起這件事，我還心有餘悸呢！本來我以為破解了野獸之島上的二個魔法障礙之後，就沒有事了。沒想到竟然受到了詛咒，除非我在極短的時間內找到一位願意和野獸共處一生的女孩，否則我就會變成另一隻野獸。皇天不負苦心人，那女孩真的被我找到了，真是好險。

記者：您所說的那個女孩是不是那位老是被後母罵的可憐人呢？她不是被後母禁止跟外人談話嗎？你們是如何認識的呢？

國王：你難道看不出來那女孩喜歡玫瑰嗎？摘下一朵玫瑰送給她不就行了。

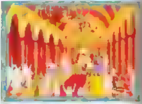
王后：沒想到你…竟然把送我的東西也送一份給別的女人，實在太不應該了！

國王：這還不是為了妳好。難道妳希望妳丈夫是隻食蟻獸？

王后：不對就不對，你還強詞奪理！

國王：這…唉！妳真會無理取鬧。

記者：好了好了，你們別吵。總之，救了野獸和美女之後，就可以準備救公主Cassima了。

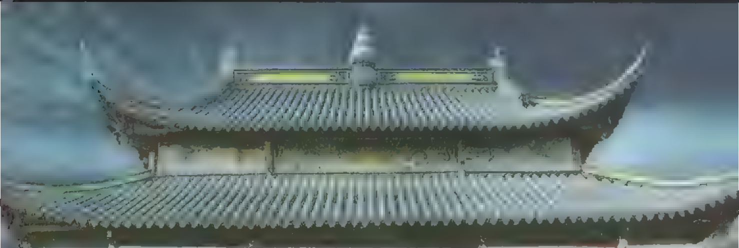


殺入禁地的大結局

國王：沒錯，簡單級的玩法到此就可以攻進城堡解救公主了。而困難級還有一段艱苦的路途要走呢！

記者：既然陛下您的冒險這麼精彩刺激，您是否考慮出版回憶錄流傳後世呢？

國王：這倒是個好主意。不過今天沒時間，也許下次吧！



小桃無主自開花
煙草茫茫帶晚鴉
幾處敗垣圍故井
向來一一是人家

ReadySoft
DRAGON'S LAIR III:
THE CURSE OF MORDREAD

徵人

▶服務課◀

- 對電子公佈欄系統（BBS）運作有一定了解，能擔任站長（已有架站實務經驗者尤佳）。
- 對電腦遊戲有高度興趣，並熱心幫助其他玩家解決問題。
- 自認為電腦功力高強，能排除各項軟體執行上問題。
- 工作地點：台北市南港路二段（智冠台北分公司）

台北地區——

服務人員

意者請將履歷表寄至：

高雄郵政28 34號信箱　魏先生　收

▶中研課◀

有效期限　直到反攻大陸為止

待　　遇　除底薪外，所參與製作之遊戲依其參與比例乘以該產品之銷售量為獎金，另每半年加薪一次。

工作條件：台北市南港區

應徵條件　役畢或免役，對製作電腦遊戲有興趣，且自認功力深厚或決心想做好 Game 的好漢快來吧！！

美術人員

請logo寄：台北市南港區南港路二段99-10號3F　中研課　收

軟體世界服務專線：

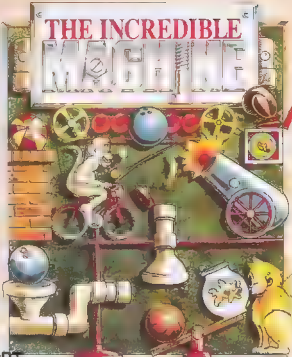
(07)384-1505

本刊第46期因作業疏忽，於軟體世界傳播站篇幅中，誤將軟體世界服務專線錯刊，雖已於第47、48期更正，截至發稿仍有不少讀者撥錯號碼，造成該電話之使用住户諸多困擾，本刊在此除對該住户致上萬分歉意外，並再呼籲各方讀者，勿再錯撥電話號碼，以免再度造成不必要之困擾。

道歉啟事・鄭重聲明

奇妙大百科

實驗室日誌大曝光(上)

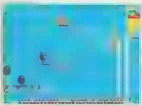


▲

/DR.SHORT

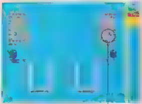
奇妙大百科這個遊戲正如其名，是一套奇妙而玩法多變的遊戲，上百道的遊戲，提供的想像空間非常寬廣，而且每一道題目的答案也不盡相同變化，及時也使玩家有很大的發揮空間，每個玩家能玩出的答案也不盡相同，在此DR SHORT特別公佈其實驗日記，希望能幫助一些正在傷腦筋的玩家。當然，除了DR SHORT所提供的解答以外，玩家尚可嘗試其他的解法。

- 實驗日期　四月　日
- 實驗密碼　今天愚人節　自己想吧！
- 實驗目的　把在上方的籃球送到右邊的洞中。
- 實驗方法　別忘了使用皮帶。



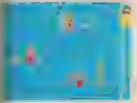
- 實驗日期　四月　日
- 實驗密碼　SIERRA

- 實驗目的　把左右兩邊的保齡球都放到下方水管的凹洞中。
- 實驗方法　記得將老鼠馬達換個方向。



老鼠籠轉換方向

- 實驗日期．四月 日
- 實驗密碼 DYNAMIX
- 實驗目的 把所有在畫面上的氣球弄破。
- 實驗方法：記得利用球來啓動風扇。

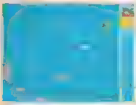


- 實驗日期．四月四日
- 實驗密碼 MACH NE
- 實驗目的 使畫面中的保齡球落到螢幕的右下角。
- 實驗方法 利用蹺蹺板來造成連鎖反應。

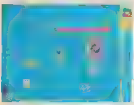
- 實驗日期：四月五日
- 實驗密碼 D SK
- 實驗目的：利用拳擊手套使棒球落到左邊的水管上。
- 實驗方法：利用球來激發拳擊手套出拳。

手套和球的位置

- 實驗日期 四月六日
- 實驗密碼．SHUTTLE
- 實驗目的 利用籃球來啓動右上方的老鼠馬達。
- 實驗方法 必須利用地心引力與彈簧床的彈力。

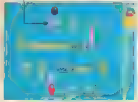


- 實驗日期 四月七日
- 實驗密碼：SATURN
- 實驗目的 使嚇人箱能夠彈開，繼而打破魚缸。
- 實驗方法 利用老鼠馬達來打開嚇人箱。



- 實驗日期：四月八日
- 實驗密碼 KING
- 實驗目的 把畫面下方的氣球弄破。
- 實驗方法 記得要將某些風車換個方向。

上方的風車要轉向

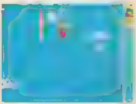


- 實驗日期 四月九日
- 實驗密碼 DRAGON
- 實驗目的．剪斷所有的繩子使籃子都落到下方。
- 實驗方法 利用彈簧床來使球反彈，並撞擊剪刀剪斷繩子。

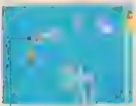
彈簧墊的位置

- 實驗日期 四月十日
- 實驗密碼 ANTS
- 實驗目的 使畫面上的 把槍都開火。
- 實驗方法 利用水桶的重量牽動繩子使槍枝開火。

- 實驗日期：四月十一日
- 實驗密碼．BASEBALL
- 實驗目的 使所有風扇轉動。
- 實驗方法 利用地心引力及氣球的浮力來啓動開關。

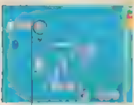


● 實驗日期　四月十　日
● 實驗密碼　BEAR
● 實驗目的　使網球落入水管形成的洞中。
● 實驗方法　利用發電機轉動來供給電源，馬達有了電後會開始轉動，注意要將左上方的馬達換個方向。



馬達要轉向

● 實驗日期　四月十　日
● 實驗密碼　FISH
● 實驗目的　使畫面右上方所有的齒輪轉動。
● 實驗方法：把光照在太陽能電板上來供給插座電源，進而啓動風扇與馬達。



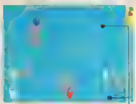
馬達要轉向

● 實驗日期　四月十四日
● 實驗密碼　DALE
● 實驗目的　使所有的小鋼炮都開火。
● 實驗方法　利用放大鏡來集光並點燃導火線，注意放大鏡的方向要正確。

● 實驗日期　四月十五日
● 實驗密碼　CHESTERTON
● 實驗目的　使下方的小鋼炮開火。
● 實驗方法　利用炸彈的爆炸力來啓動其他零件，注意中間的炸彈要稍微向左放，方向也要轉向。

炸彈

● 實驗日期：四月十六日
● 實驗密碼　SIZE
● 實驗目的　點亮畫面右下方的蠟燭。
● 實驗方法　利用火箭的推力及火焰來啓動其他零件，兩個滑輪的相對位置要正確。

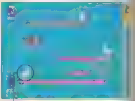


兩個滑輪要正確

● 實驗日期　四月十七日
● 實驗密碼　IRELAND
● 實驗目的　按下所有的引爆把手使炸彈爆炸，要確定在畫面中所有的炸彈都要被引爆。
● 實驗方法　利用炸彈爆炸的連鎖反應來使保齡球滾動把手，要注意炸彈的擺設位置。

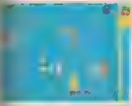
轉向

● 實驗日期：四月十八日
● 實驗密碼　WORD
● 實驗目的：使上方的老鼠能順利地回到右下方的老鼠洞中。
● 實驗方法　利用貓抓老鼠的原理，但注意不要把貓擺得太

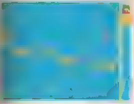


這邊的貓不要擺太近

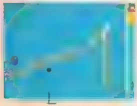
● 實驗日期 四月十九日
● 實驗密碼 BRIEF
● 實驗目的 使兩邊的猴子都開始踩腳踏車。
● 實驗方法 利用猴子愛吃香蕉的道理，拉下簾子使猴子發現香蕉，並開始猛踩腳踏車。



● 實驗日期 四月 十 日
● 實驗密碼 HOT DOG
● 實驗目的 使籃球能越過所有的缺口。
● 實驗方法 運用繩子來連接兩個鐵路板在缺口處造成通路。



● 實驗日期 四月 十 日
● 實驗密碼 COUNTDOWN
● 實驗目的 把球送上斜坡，並使貓受到驚嚇而落下。
● 實驗方法 要完成這次實驗，你必須使保齡球滾過老鼠馬達。



使馬達與履帶連接

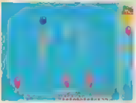
● 實驗日期：四月二十二日
● 實驗密碼 PSALMS
● 實驗目的 將四個氣球中的任何一個弄破，轉動的齒輪會將靠近的氣球刺破。
● 實驗方法 利用地心引力及氣球的浮力使猴子踩動腳踏車，再使齒輪轉動。

● 實驗日期 四月 十 日
● 實驗密碼 TANK
● 實驗目的：使所有的棒球都落入右方凹洞中。
● 實驗方法 利用時間差，重點在 把槍的位置。

二把槍的位置是重點

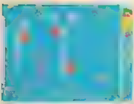
● 實驗日期 四月二十四日
● 實驗密碼 NIGHT
● 實驗目的 避免畫面上的任何氣球破裂。
● 實驗方法 必須維持氣球間的浮力平衡。

● 實驗日期 四月 十五日
● 實驗密碼 GAMES
● 實驗目的 使畫面右方的兩個氣球破裂。
● 實驗方法 利用浮力的不平衡將氣球拉到定位。

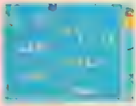


●實驗日期　四月　十六日
●實驗密碼　WESTERN
●實驗目的　使右方的保齡球落入凹洞。
●實驗方法　小鋼炮發炮射入水桶，使右方水桶上升不再阻礙撞球下彈的行進而將球擊落。

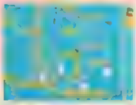
●實驗日期：四月二十七日
●實驗密碼　LOG HOME
●實驗目的　將畫面上所有的球打破。
▲●實驗方法　在月球上由於物體的重量是地球上的六倍，因此氣球不會浮反而落下啟動其他零件。



●實驗日期　四月　十八日
●實驗密碼　GRAPHICS
●實驗目的　讓每一個棒球落入水管凹洞中。
●實驗方法　利用保齡球落下引起蹺蹺板的連鎖反應，而使棒球落入水管凹洞中。

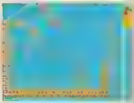


●實驗日期　四月　十九日
●實驗密碼　KNOTH
●實驗目的　使左上方的棒球落到帝幕之下。
●實驗方法　調整網球的高度，使其落入水桶中造成水桶提起的時間差，而使棒球順利通過。

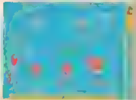


●實驗日期：四月三十日
●實驗密碼　DONALD
●實驗目的：把兩個氣球都爆破。
●實驗方法：利用履帶的轉動，將左邊升起的氣球送入畫面中間齒輪處擊破。

●實驗日期　五月一日
●實驗密碼　COMPACT
●實驗目的　把所有的籃球都放進右邊的凹洞中。
●實驗方法　注意調整斜板的角度與長度，使籃球在碰撞後，順利地經由履帶輸送而進入凹洞中。

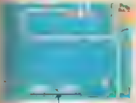


●實驗日期：五月二日
●實驗密碼：SHAVER LAKE
●實驗目的：使畫面上的五把槍都開火。
●實驗方法：利用自由落體或氣球的浮力來帶動蹺蹺板使槍枝擊發。



●實驗日期：五月三日
●實驗密碼　REHJMATISM
●實驗目的：把左下方的氣球弄破。
●實驗方法　利用履帶將蠟燭送至左方點燃火箭，火箭的火焰會燒破已飄至上方的氣球。

● 實驗日期　五月四日
● 實驗密碼　HARPS CHORP
● 實驗目的　使嚇人箱中的小丑跳出來。
● 實驗方法　要注意下方齒輪擺放的位置。



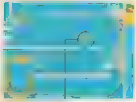
齒輪

● 實驗日期　五月五日
● 實驗密碼　MARKET
● 實驗目的　把保齡球放入水管凹洞中。
● 實驗方法　調整彈簧床的連續位置，讓滾下的保齡球彈入凹洞中。

彈簧床的位置

● 實驗日期　五月六日
● 實驗密碼：DESK
● 實驗目的：將兩把槍都開火，但不能打到兩邊的貓或魚缸。
● 實驗方法：調整最上方的線與剪刀的高度位置，使水桶在彈簧床上跳動產生時間差，進而擋住手槍發射出的子彈。

● 實驗日期　五月七日
● 實驗密碼：MYRTLE
● 實驗目的：把老鼠送回牠在左下方的家中。
● 實驗方法　利用斜板將貓擋住，以防止貓將老鼠吃掉。

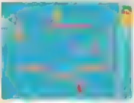


擋板

● 實驗日期：五月八日
● 實驗密碼：QUATERNION
● 實驗目的　把保齡球放入磚牆中。
● 實驗方法：調整彈簧床的位置，將球彈入磚牆中。

● 實驗日期：五月九日
● 實驗密碼　AQUARIUM
● 實驗目的：把貓關進籠子中，同時也使砲彈落入桶中。
● 實驗方法：利用砲彈擊中剪刀使籠子落下，貓受到火箭的火焰驚嚇向右走而被關入籠子。

● 實驗日期　五月十日
● 實驗密碼　SHOE
● 實驗目的　讓兩個籃球都掉入下面的磚牆凹洞中。
● 實驗方法：要注意炸彈擺放的位置。



軟體世界攻略本叢書

攻略單行本目錄

魔眼殺機Ⅱ—隱月傳奇攻略單行本隆重上市，數量有限，購密切注意，慢一步您可就含恨了！

1 隱月神廟的傳說

一股邪惡的力量，雖似已消失無蹤，但卻暗中　點點的吞噬光明。　個謎般的老人，一個奄奄一息，身上佈滿可怕的塊傷及咬嚙的人，以及他在斷崗塊中渾渾噩噩提及隱月神廟的種種傳說及一個邪惡的根源—身息．達格爾。就在　切即將明朗之際　此人已悄悄的離去，只留下看起來似乎是記載著所有答案的筆記本。而那位老人，像是命運的使者，只留給你一份非常老舊的手札，記載著神廟裏各項事物、機關。這些或許對你以後的探險旅程有用，但是你要長命百歲的話，就只有努力的活下去而已。這兩個人的出現，沒頭沒腦的把你帶進　場向生命挑戰的遊戲中，你可以接受，當然你也可以退出，但是被人稱為英雄的你，似乎已經沒有選擇的機會了……

2 [illegible]

遊戲中的各種"居民"，各有其"堅強"的民族性，本篇為您介紹各種族原住民的"習性"，總得入境隨俗，知己知彼，百戰百勝，YA

3 非玩者人物（NPC）

現在的工人難找，就算找到了也是不合己意。本篇兵介紹所介紹給您　流的人才，讓您在探險旅程中不失生力軍。

4 [illegible]

沒玩過魔眼殺機Ⅰ的玩家，沒關係，此篇為您鍛鍊體魄，強健體格，讓您的身經百戰，無往不利，讓我們一起向闇王說"不"！

地下創世紀—冥河深淵

讓您久等了！完全攻略過程、完整地圖、詳細對話錄……全部呈現在您的眼前！

薛拉推理系列—匕首疑雲

多達數萬字偵探小說式攻略過程，讓您玩完遊戲後對劇情瞭若指掌，還等於看了　部偵探小說。提示篇訓練您的推理能力，人物介紹、物品剖析助您早日緝得真兇！內容詳細，不是其他攻略所能比擬的。

[illegible]眼殺機II－[illegible]

敬請密切注意·熱賣新動向

玩家鑑賞·熱賣新焦點

5 隱月神廟－探險者篇

所有的謎題，都在這邊；所有的地圖，也在這裡，您需要的東西，裡面都有；總括一句，就是完全攻略啦！

6 [illegible]

您是否垂涎各種神兵利器？告訴您，請收回您的涎，這邊將所有的神兵利器全部展現在您的眼前，讓您得來只需費一點點功夫。

7 修改篇&開門術

包含各種屬性、物品、武器防具以及魔法修改法，斬妖除魔所向無敵。您是否已被遊戲裡各種奇奇怪怪的門搞得一肚子火？沒關係，這裡傳您一招蓋世神功，習得此神功，保證所有的門遇到您就變成自動門了，豈不快哉！

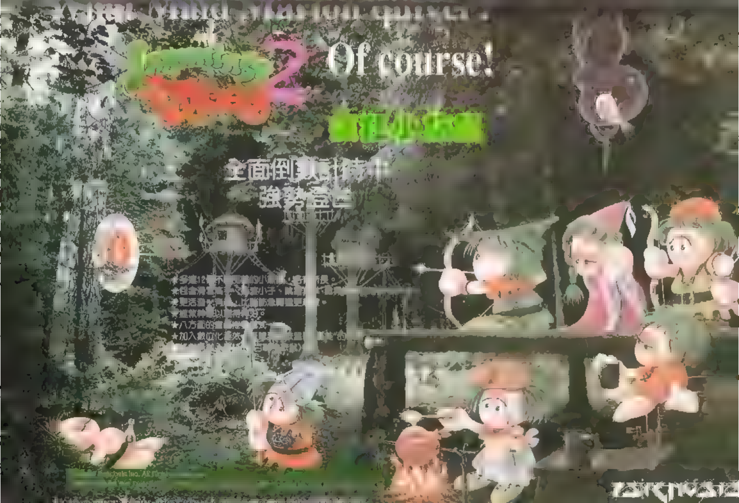
以下攻略本正加緊趕製中，請密切注意雜誌及上市消息，限量發售，錯過可惜！

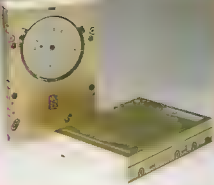
魔法門外傳

主線、支線完整攻略步驟、詳細地圖，城鎮，城堡、迷宮介紹，怪物、法術、重要物品介紹……您需要的都在裡面。還是玩不過？沒關係！因爲修改篇也在裡面。

[illegible]

SSI新一代RPG，內容緊湊，玩過的都說好！當然，攻略本更是詳細萬分，完整的攻略步驟、地圖、……，該有的都有，絕對不會讓您失望！


Of course!



強棒推出

3½ 1.44MB 日本ALPS原[illegible]

四大特點

[illegible]

所有IC皆封閉式，避免安裝短路

機構平穩，經久耐用，安全可靠

IBM指定使用，品質確保最佳

ALPS 3½磁碟機，誰敢來比！

～誠徵銷售經銷商～

亞資科技股份有限公司

總公司 [illegible] TEL (07)3848088 FAX (07)3844537

台北公司 [illegible] TEL (02)7689322 FAX (07)7888199

台中公司 [illegible] 145 號 TEL (04)32367 7 FAX (04)3232934

台南公司／台南市 [illegible] TEL (06)2748090 FAX (08)274509

亞洲電腦

武林大會！—笑傲江湖之我見

夢工人出場

老闆，笑傲江湖出了沒有？」聽說"笑"片將在暑年前正式上市，夢工人早便迫不及待的跑到附街的「××」電腦，想先買先玩爲快，順便也可寫篇遊戲感人賺點稿費。

「Sorry，你來晚了一步，最後一套被剛剛出門的那位小朋友買走了」誰知道跟我交情甚好的老闆竟會這樣向答我，於是我二話不說，人速趕往另外一家，結果不出所料，也已銷售一空」可見"笑"片挾著金庸原著與徐克電影的威力，果然出籠即成爲搶手貨。

既然買不到，那我也無計可施了，只好先打道回府再說了。正當我在家中無聊地打著老遊戲時，卻見到我那可愛的老妹從外面蹦蹦跳跳的回來了，手上還拿著個東西，我搶上一看，立即大驚失色——不，是喜上眉梢，馬上軟硬兼施，要求她安裝好便借我用一下下，猶在我平日表現良好一陣略有加一的面子上，勉強勉強首肯。

好不容易終於安裝妥當了）許，安裝程式有點小問題，讀寫磁片便會當機，害我重來了好幾次），超過20M的容量，使我的硬碟中又犧牲了好幾個遊戲，接下來該看看磁碟中的到底是什麼寶藏了。

果然遊戲片頭便氣勢不凡（除了那個略嫌多餘的廣告聲明這一部份採用了640×480×16色的高解析度畫面，片頭有如電影開場一般，錄、錄影出品公司、主要演員、工作人員，在高解析度之下，字體之美那更是沒話說的了。

此外，在字幕之間還穿插了遊戲中將會看到的過場動畫中的精彩片段，配合音效卡所演奏出的是由黃霑先生所譜的「滄海一聲笑」主題音樂，效果直逼電影大銀幕，看得夢工人爽離席：片頭便已如此精緻，內容大概也不會差到那兒去，何況我們在大宇資訊與會場便已見識過遊戲中的幾幕過場動畫。因此對"笑"片的期望也更高了。

值得一提的是，片頭最後一幕打出導演——陳明孝，相信愛玩國產遊戲的玩家們，對此君並不陌生，因爲"俠影記"便是出自其手，不知道"笑"片比當年的"俠"片進步了多少？廢話少說，趕快進入遊戲了。

一開始是四個遊戲選項：

1重新開始遊戲
(2)載入進度一
(3)載入進度二
(4)離開遊戲回到作業系統。

只能存兩個進度或許太少，不過相較於遊戲的大容量，我想這也是爲了節省硬碟空間而不得已的折衷辦法吧。

進入遊戲之後，玩家扮演的便是主角令狐沖，基本遊戲畫面採用的是3D斜角俯視模式，只能朝左上、左下、右上、右下四方向移動。這個地方產生了一個問題，既然只能朝這四個方向移動，那操作上必須使用右數字鍵的1、3、7、9鍵（相信玩過"聊齋誌異之幽谷傳奇"的玩家都嚐過那種搞不清方向的苦頭吧）。

另外要撿拾特殊物品時也只能使用數字鍵中的2、4、6

風清揚授劍

來，愈覺遊戲之精彩。就拿遊戲初期的兩段動畫來說好了，笑傲江湖原著，我老早已看過數遍，因此一路玩下還沒見過有這樣子的動作遊戲呢！再試試看吧！

倒提醒了我，開始我便把它定位成RPG，換個角度來看，倒等等，害麗點了點頭："那你看"笑"片像不像動作遊戲？"這

前進，途中會遭遇各種阻礙前進的敵人，還有各種寶物可加但

這麼簡單的問題，主角以拳打腳踢加跳躍的方式朝目的地

開口了"老哥，你形容一下動作遊戲，"

於在側面找到了幾個字"遊戲類別：動作角色扮演"竟

害麗頭也不回，指了指包裝盒，要我自己看，我看了半天，終天而已，她竟已快破關了。我就開始抱怨"笑"片哪裡是個RPG？

如何。卻見害麗居然邊玩還邊吃餅乾，就是這麼回事，原來才

玩了半天，愈玩愈有上當的感覺，於是我就去看看害麗玩得

」，不是"聽說"這是個RPG嗎？

才發現根本沒有計算經驗值或成長升級的部份。這下我可傻眼

主角令狐冲一點長進也沒有呢？按了[ESC]鍵檢查人物狀況，這

玩著玩著我愈來愈覺得奇怪怎麼玩了這麼久，我們的

當然令狐冲也免不了常常死於非命。

鍵1 2 3 4數字鍵 這樣的配置使得快常常手忙腳亂

哦！

戲迷也好，"笑"片絕對是一套值得收藏的遊戲，千萬別錯過了

總之，不管是金庸小說迷也好，港片電影迷也好，動作遊

其本集更精彩。

品習，再外遊戲破關後得到將有續集"東方不敗"，希望會

過場動畫，絕對讓人看得過癮只可惜無去儲存四次進度來

版的笑傲江湖，所以玩起來就好像在看電影一般，尤其那四段

的"新型態"吧！由劇情部份來看，本遊戲似乎較偏向於電影

，可是劇情的舖陳卻又有角色扮演遊戲的感覺，也許這就是所謂

整體上來看"笑"片較類似動作遊戲，也沒有解謎的成份

才能看到結局。

來愈高強才指尖拙的筆者就感到吃不消了，最後還是靠老妹

唯獨"笑"片讓我忘了這回事。不過到了遊戲後期，敵人武功愈

遊戲中從未出現過的。夢工人向對動作遊戲是退避三舍的，

大劍只剩四劍？），劍招施展出來時的那種氣勢真的是在各種

過了這部份遊戲才真正展開，主角學會了獨孤九劍（為何

武林大會—笑傲江湖之我見

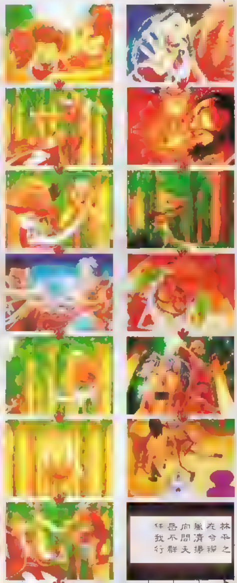
進行遊戲，任由筆者再不建議付出數額，[illegible]
可說是國產遊戲中最大的，在十片磁片[illegible]，便可
再來談到遊戲本身了，笑傲江湖共需 20M 的硬碟空間，
的話，便只有去書局買了。
說上是平裝版笑傲江湖的第 冊。當然如果你想擁有其餘 冊
種是 540 元沒有小說的，另 種則是 600 元還附帶 說的，小
是那種感覺便叫人想立刻帶回家。智冠公司給玩家兩種選擇，
於其他同類產品，而盒子更採用 種較精美的大盒，包裝 果
赫有名的一陳永森先生又有感[illegible]之情」，所以封面的感覺有別
先生繪畫，陳永森先生在國內知名度不高，可是在香港卻是赫
都只有拔尾的份，但這一次卻邀請到香港有名的漫畫家陳永森
套，從包裝到內容都是一流水準。國內產品一向在封面設計上
話說回來，遊戲本身可說是歷年來國內製作最認真的

神奇無敵現身

無緣參與其盛只
進行記者招待會，正式宣佈了笑傲江湖的上市日期，可惜筆者
兩年後，智冠公司在各媒體上發佈消息，並在 月 日
二段動畫，造成不少迴響，當時就有不少人詢問何時出版。
改編的遊戲，終於在國內誕生了。這遊戲在去年資訊月展示了
是「笑傲江湖」。 個由軟體世界發行，這是第 個金庸小說
與獨孤九劍，這 樣事物，習起了 場武林風波，這就
『[illegible]海笑，[illegible]湖。』 一曲笑傲江湖，一本辟邪劍譜、

之二的容量，只好將硬碟來一番「大掃除」。
配上專業錄製的語音及音效，可惜的是這些動畫佔了遊戲 分
便是風清揚 段，把獨孤九劍的威力表露無遺。四段動畫中都
巧遇「洞開天」、「任我行施展吸星大法」。筆者覺得最好看的
段動畫，分別是「與人殺醫生」、「風清揚授劍」、「令狐沖
動畫部份可說是整個遊戲中最精彩的部份，遊戲中共有四
。
話不群能放出 大片八掌，非得花 點心思，才能把他們打敗
壞了，到後面的敵人威力更令人咋舌，左冷禪的氣功會追人，
話，就只得邊戰邊退，有時兩 個一起來的話差點連鍵盤也打
隨便用劍砍幾下令狐沖便玩完了，若是遇上用飛刀及用氣功的
跳躍來避開敵人。敵人也不是省油的燈，普通使刀使劍的，
家便「只有挨打的份，令狐沖除了可以走動來避開敵人，還可以
所以動作遊戲的玩家便有得樂了，反之若是拙於動作遊戲的玩
笑傲江湖中最大特色便是戰鬥場面，由於採即時戰鬥，
血肉模糊的屍體中搜尋有用的東西。
時還 因做出霹靂聲。敵人死後屍體仍留在現場，此時你可在
中最可怕的便是「撩劍式」，令狐沖放出雷電攻擊敵人，大可
劍中的其中四劍，這四劍各有用途，攻擊範圍也各有不同，其
狐沖的華山劍法攀登非常有爆炸性，而遊戲中將可學會獨孤九
遊戲採用告飛斜向之轉視野，並且採用即時戰鬥系統，令
連同[illegible]。在充滿飛影感的開場結束後，遊戲便正式開始，
製作群的職稱都改用電影的職稱來稱呼 導演就是大名鼎鼎的
金庸的忠實擁護者。接下來出現的是 個類似電影開場畫面，
遊戲開始後 首先來 個金庸小說的廣告 嗯，不愧是
伴隨[illegible] 部份的語言略有點遜[illegible]

任我行施展吸星大法



林平之
左冷禪
風清揚
向問天
岳不群
任我行

（林平之又不是令狐沖殺的，幹嘛抓他陪葬）？如果在比較快也不要緊嗎，直到死為止，偏偏他死了後令狐沖又會自殺身亡

林平之只管回家，不管前面的敵人多厲害，敵人打他砍他林平之回家了。

個不合理的地方。最令人不滿的地方恐怕便是遊戲人目前戲玩完。物品欄規定每樣東西只能有10個，不能多拿，又是另就那麼十幾關，如果是動作遊戲的高手，恐怕幾個小時便把遊不是為了打探線索，只為了交待劇情。再來就是遊戲太短了，

但在遊戲中沒有升級，沒有客棧，沒有買賣行為，交談並體不同，表現的方式也不一樣。

神倉無敵

冒險遊戲」中做得最好的，請大家拭目以待吧在製作中，筆者有幸能見其部份內容，可說是目前國內AVG（的名氣來賺錢的嫌疑。順便透露一個消息，「射鵰英雄傳」已個里程碑。希望在第二代時能在故事上加強，不讓人有借金庸但站在程式設計、動畫組合以及動作場面來說笑傲江湖是

若從RPG的角度來看，笑傲江湖比以前的作品稍有退步，難度所做的安排。

一些系統上的小小不合理，這似乎是遊戲作者故意提高遊戲的

武林大會—笑傲江湖之我見

子陽道人開壇說法

這個由我們中國人自行開發，改編金庸小說而成的中文角色扮演遊戲—笑傲江湖，終於在春節前和大家見面了。這個遊戲因為是由熟悉的武俠小說改編而來，加上先前所做的動畫、語音都很吸引人，所以造成了不小的轟動。而筆者原本就對令狐沖先生的傳奇事蹟嚮往著迷，今日能讓我親自扮演令狐沖，我當然不會錯過：。

話說那日令狐沖在華山之上，師父岳不群接到劉正風金盆洗手的請柬，要令狐沖代為赴任，於是開始他這段高潮迭起的江湖行。此刻的江湖中，林家的辟邪劍譜被武林各派高手所搶奪，而後來令狐沖也因辟邪劍譜而被岳不群逐出師門，最後兩人還大打出手。到底辟邪劍譜是何方神物？竟能引起江湖上這麼大的震撼。而令狐沖是如何來解決這場江湖糾紛的，答案就在遊戲中！

在笑傲江湖中的人物和劇情都與原著小說相同，屬直線發展的故事情節，造成了遊戲當中沒有任何的解謎成份，在和其他人物對談時，只需按ENTER鍵跳過，仍可完成遊戲。假如你也跟筆者一樣，對於那幾本厚厚的原著小說感到恐懼，（千萬別錯過這些濃縮過的劇情），劇情的安排上還不夠扣人心弦，感覺上令人不甚滿意，這是遊戲中的一個小缺點，也不僅如此，因為被刪減的劇情（如遇上[illegible]）成為笑傲江湖的[illegible]

在戰鬥。

笑傲江湖是採用即時戰鬥系統的角色扮演遊戲，與回合式戰鬥最大的不同點是不必轉換場景，直接在地圖上戰鬥，也不會有敵我雙方輪次都有相同攻擊機會的不合理情況，顯得更加逼真。而玩家勢必得在打鬥中更專注地操縱著令狐沖，隨時注意令狐沖的體力狀況並適時使用補充體力的良藥，否則體力耗盡，令狐沖也就一命歸西了！

令狐沖可使用的招式，除了基本武功：華山派劍法和恆山派劍法外，還可學到獨孤九劍中的四式劍法，包括了總訣式、破劍式、破掌式和破箭式。華山派劍法是遊戲一開始就會用的，恆山派劍法是令狐沖當上恆山派掌門後，由前任掌門定閒贈與令狐沖恆山劍譜後便可使用。這兩種基本劍法都只能近距離攻擊，到了遊戲的中期，就沒有用處了。獨孤九劍可在遊戲進行不久後，接受風清揚傳授而學會，可做遠距離攻擊，對付攻擊力強的敵人很有用。使用時要配合內力，內力用完了也要補充，否則就無法施展這驚人的絕學。總共六式的劍法，每種都有不同的動作，在戰鬥中出招的震撼音和劍擊聲，其氣勢之磅礡，真令人有種說不出的快感：：嗯，就是：：「爽」啦！

在敵人的AI方面，做的並不怎麼強，通常敵人攻擊時，都只會算出一條最近的路線來前進，所以敵我雙方雖僅隔著一面牆或是一棵樹，也不用擔心敵人會繞過來打你。有時候令狐沖還會「剛剛好」「不小心」的跳到敵人頭上，這時只要不跳下來，敵人就會像處於「無敵」狀態（沒有敵人的狀態！不是「天下無敵」的「無敵」），動也不動地呆站在原地，夠笨了吧！

不過有些人物特殊招式的威力卻彌補了這點，像岳不群來

因為這項特質是其他類別的遊戲中較難見到的，也易於區分出角色扮演遊戲。等級晉升是角色扮演遊戲的一項重要特質，就遊戲，似乎有點太牽強了，那麼市面上大部分的遊戲都可算是

若以一個遊戲中扮演著某個角色，就將其歸類為角色扮演來計算，會較真實一點。

丹。這樣的設計不知道目的何在，倒不如以攜帶物品的總重量，總共應有十二顆了吧？可是打開物品欄，卻只看到十顆大還丹，沒有其他任何東西，搜尋了一個寶箱後，發現五顆大還丹都只有十個，不能多帶。舉例來說，現在的物品欄裡有八顆大還寫出物品名稱而已。令人感到不解的是每樣物品的最大攜帶量

在物品欄裡，所有的東西都是以實物圖形表示，不再是只笑」，更是動聽極了！

裏。尤其是拿到「笑傲江湖曲譜」時，能演奏出「滄海一聲音樂，每到轉換場景，音樂就變，保證讓玩家的耳朵不會寂十分自然，不會給人有種硬梆梆的感覺。另外有十多首的背景

人物的造型是按照實際的比例畫出來的，在走路時的動作體投地，五臟破裂、五肢不全（??）。

月」和「吸星大法」真是精彩，把東方不敗派來的刺客打得五尤其是最後一幕，任我行實力演出的「擊龍擺尾」、「龍捲殘果就有如在看卡通一樣。遊戲之餘還可欣賞各派武學的神妙，如果玩者配備了聲霸卡和640K的FMS，更有傳神的語音，其效會有全螢幕的動畫，流暢度表現的相當好，沒有延遲的現象。8MB的硬碟容量中佔了大部分的空間。在四個特殊的場景中，

（笑傲江湖）中最大的賣點就是過場動畫和語音效果，在2些運動飲料在身旁，以免令狐冲未死，自己卻虛脫而倒下了。多講了吧？（打到最後，筆者本身都體力不支了，所以多準備充令狐冲的體力和內力，再多多利用存檔的功能（這不需我再極高，與令狐冲形成了強烈的對比（這種情形，一定要常常補毛加，敵，[illegible]

情及精彩的動畫語音和大家見面。

，更令人期待笑傲江湖Ⅱ，東方不敗推出時，能以更完美的劇的樂趣。而自從笑傲江湖推出以來，各界給予的評價也都不錯下去，由舒緩上帶給我們視覺感官的快感，遠遠超過了看小說的尚之，光憑這點，就可以將目前國內自行開發的遊戲都比了江湖在動畫和語音方面努力開發出來的成就，就可以給予正面

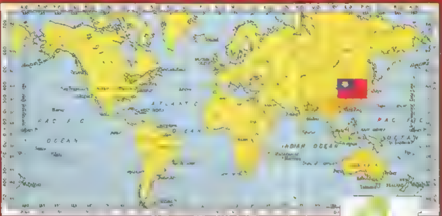
整體而言，笑傲江湖算是個相當不錯的遊戲，尤其是笑傲至於笑傲江湖應該定位在何處，就由各位玩家自行去體會了。的時間，所以筆者個人認為笑傲江湖為動作遊戲較適合。

[illegible]

莫大殺費彬

子陽道人

82年度
第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽



1 [illegible]

[illegible]中華民國重視休閒軟體智慧財產權，[illegible]

2 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體[illegible]

3 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之[illegible]

4 提升國內休閒軟體人才的[illegible]設計能力。

[illegible]

[illegible]股份有限公司　　**工商時報**　**中時晚報**

中華民國[illegible]　　[illegible]軟體協會

[illegible]

[illegible]電腦[illegible]　　[illegible]

[illegible]

[illegible]休閒軟體的[illegible]設計，特設立[illegible]"及"初級組"兩個組別，[illegible]

[illegible]，參賽作品可依作者所自行[illegible]組別[illegible]參賽。

[illegible]

[illegible]

A [illegible]動作[illegible]休閒軟體[illegible]

B 策略模擬類　[illegible]休閒軟體[illegible]策略[illegible]之軟體，表現[illegible]

C 角色扮演類　本項[illegible]休閒軟體[illegible]

[illegible]

[illegible]，取前十名，發給獎金獎座給予鼓勵。

[illegible]

[illegible]休閒軟體，[illegible]（競賽組）智育動作[illegible]，本項為本[illegible]比賽[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]金牌獎[illegible]銀牌獎，及銅牌獎各[illegible]名及佳作[illegible]名，獎金明細如下

1 金牌獎[illegible]名，可得獎金新台幣[illegible]萬元整，獎座[illegible]座。

2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。

4. 佳作二名：各可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

B 初級組：

不分類別決選分數達標準者，取前十名，其獎勵辦法如下：

凡得獎者每一作品鼓勵獎金壹萬元，獎盃乙座。

C 金磁片強棒獎：強棒獎乙名可獨得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

D 金磁片創意獎：創意獎乙名可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

※以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

A. 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查覺，將取消其參加資格與獎杯、獎金。

B. 主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權。

I 可顯示"彩色"之 IBM PC 及 100% 相容機型之休閒軟體。

II 須為尚未發表或流傳之創作作品。

III、參賽作品被初審入選後，未經主辦單位同意，不得擅自取消參賽。

IV、參賽作品若 5 抄襲等侵犯他人著作權之糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

A. 8 月 3 1 日截止收件，以郵戳為憑。

以限時掛號寄至

預訂於 1 0 月 1 1 日下午二點整（臺北福華飯店）舉行。＜暫訂＞

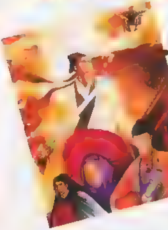
姓名：	性別：男　　女	出生　　年　　月　　日
身份證字號：	聯絡電話：(H)　　(O)	
職業：	公司或學校名稱：	
參加組別：	類別：	
聯絡住址	遊戲名稱：（中文）	
永久住址：	（英文）	
經歷：		
創作動機：		

＊ 、以上各項請以打字或正楷填寫。（歡迎複印使用）

、參加組別（競賽、初級或強棒獎）請確實填寫，如未填寫，一律以競賽組參加比賽。

、參賽者須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（未滿參賽者如滿人以上須附時繳交身份證正反面影印本、照片兩張及報名表）以限時掛號寄至高雄市郵政 32～80 號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍尖沙咀郵局 RR217 號信箱）

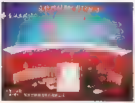
四、詳情請洽智冠科技有限公司企劃課活動組吳仕全　聯絡電話 (07)384 8088 轉 279



服務課有話說

由於笑傲江湖推出後，我們收到不少玩家的信件及電話，詢問有關畫面與劇情上的一些問題，針對這些問題我們在此一併答覆如下：

1. 動畫部份依原計畫應有八段，但因爲製作後發現所佔空間過大，必須精減，但若縮短動畫，則稍嫌不夠流暢與連貫，所以出片前決定刪除幾段場景、語音及動畫，以避免發生擁有 40MB 硬碟的玩家仍無法享受此遊戲的慘劇。但因如此而造成各位玩家的困擾及疑問，的確始料未及。



2. 結局部份：我們是以類似電影的製作方式，在結局時特別爲此遊戲系列之第二部「東方不敗」預留伏筆，（順便打打廣告）並非部份玩家所言之「一部遊戲分二次賣，以賺取利潤」之說法。若眞是想賺取暴利，軟體世界就不需要不計成本聘請專業的錄音公司錄製配音，與簽下金庸先生之武俠小說及黃霑先生「滄海一聲笑」一曲的版權了。

3. 雜誌所刊登之介紹畫面及手冊、產品包裝之「劇照」，在遊戲製作中決定版本前即已拍攝，在前面已做過說明的是，在出版前我們已做過刪減，所以部份場景在各位手中的遊戲中並未出現。如此作業上之疏忽，在此謹向各位致上最深的歉意。

4. 整體遊戲上偏重動作表現，此亦本公司在改編小說時之頭痛問題，最後在魚與熊掌不可兼得之情形下，痛苦決定了改編的製作方向。若因此而引起您的不滿，我們將虛心接受您的寶貴意見，作爲日後改編方向之重要參考依據。

另外，由於笑傲江湖系列之「東方不敗」尚在籌備階段，在這公開徵求各位玩家的意見，我們需要各位玩家的反應，做爲「東方不敗」的設計方向。如果您有任何問題或意見反應，請來信至高雄郵政 28 ~ 34 號信箱 服務課收。需要我們另外回覆時，請附上回郵，並請賜下大名、住址，以便處理，謝謝，我們期待各位玩家的熱情參與，您的不斷支持與鞭策，我們非常感激，這才是軟體世界能夠不斷進步的原動力。

玫瑰俱樂部的新歡
啓亨 ET4000 革新版 W32 產品發表會
時間：82 年 5 月 13 日
PM 1:30 ~ 3:30
地點：凱悅飯店雅鴻廳
歡迎報名參加　啓亨股份有限公司
（02）3212562　黃勁捷

軟體世界一天擲千金

在去年年底的資訊月中，軟體世界為替第一部金庸武俠小說改編的「笑傲江湖」軟體造勢，特建造一所武俠客棧，當時不但引起各界媒體的爭相報導，也引得李總統親自造訪，風光一時，如今隨著資訊月的落幕，而漸漸被人遺忘，不過當時所舉辦的「純金金幣及笑傲江湖天天送」活動直至今日「笑傲江湖」的上市才能真的實至名歸的圓滿落幕。

「純金金幣及笑傲江湖天天送」活動中，在北中南三區資訊月期間抽中的300多名獲贈「笑傲江湖」軟體幸運者已於4月底前全數寄出，而30名獲贈「軟體世界」純金紀念金幣則自上個月起在本公司三區分公司展開贈金活動，向隅的幸運者請盡速前往領取。

方塊奧運

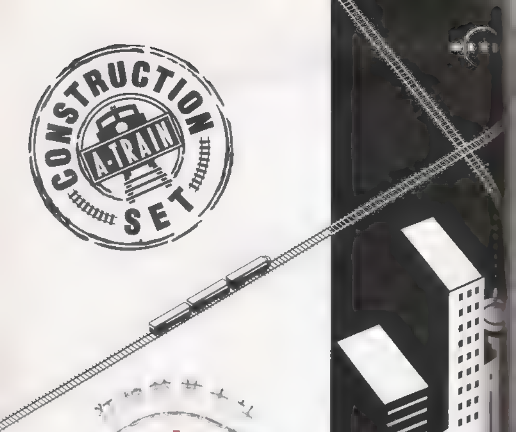
純金奧運金牌送

在大陸2000年[illegible]奧運也選[illegible]，[illegible]2000年[illegible]運」，各界方塊好手群集一場方塊過關斬將賽，奮力後才終於能奪得此一殊榮[illegible]時，軟體世界則是替台灣[illegible]時舉辦了一場「方塊[illegible]大顯身手，立時便展開了[illegible]過數月評審們的費心審，結此昭告天下。

[illegible]金金牌得[illegible]徐宗志 [illegible] 第二名一兩黃金金牌得主[illegible] [illegible] 第三名5錢黃金金[illegible] 第四名3錢黃金金牌得主：曾國峰、倪瑞成、陳智成、[illegible]、蘇維明、黃宏文[illegible]、王敦斌。

活動快訊

「1993年台北電腦軟體展」將於82年6月2日至6月6日在松山機場外貿展覽館一樓展出，屆時本公司除了展出多項最新國內外代理軟體之外，並展出本公司最新的開發成果「射鵰英雄傳」軟體——一套與「笑傲江湖」迥然不同的新創舉，歡迎前往參觀。



鐵路A計劃

鐵路A計劃開天闢地篇再現驚人魅力!

擁有鐵路A計劃，再加上開天闢地篇，就更加得心應手暢行無阻，無須日積月累地單靠程式設定未發展大型建築物以外的建設。

開天闢地篇

遊戲特點：

★須搭配鐵路A計劃共同使用。
★可以全面操控平面造景，沒有任何財政的束縛。
★可以自行移山、造海、河流、湖泊、島嶼……。
★可以修正已存檔於鐵路A計劃的地圖。
★可以增設無限的鐵軌及多達27列火車運行。
★事前測試火車運行與設置是否恰當。
★從累積的不動產中，使用財政工具增減資金。

993 Artdink and Maxis. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Recording Co. Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Inc.

電腦休閒世界

不吐不快

銀河飛將II ▶ 特別任務2

/ MacGyver

一，對銀河飛將的瘋狂熱愛，使得筆者在玩過了所有銀河飛將的系列後，還一直關注著Origin的新動作。當獲悉特別任務2已上市後，遂迫不及待地買來載入，好繼續圓我的飛將軍之夢。

殊不知16個任務玩完後，卻有點失望。綜觀而言，SO2有幾點令人不盡滿意之處：

1. 故事情節過於單調。SO2情節主要放在Concordia協助艦隊整編及殲滅Manderin兩方面，但前者事實上並沒有發展，而後者除了是不斷地打小飛機外，幾乎沒有劇情可言。其他除了Maniac再度出現，讓我覺得前途無「亮」外，也沒有什麼特殊之處（也不跟SO1進一步發展，真討厭）。

2. 任務內容太簡單。除了有要轟掉兩艘大型戰艦及後來摧毀了Manderin基地Ayer's Rock外，每次任務幾乎都是打小飛機，真不過癮。

3. Morningstar並不如想像中厲害。機砲才三門，掛載飛彈也太少，除新型的Mace戰術核彈及較厚的防護罩外，嚴格說起來比不上Sabre。

4. Jazz似乎寶刀已老？SO2最後一役是要把萬惡不赦的Jazz繩之以法，但玩過SO1後，卻發現SO2裡的Jazz技術退步太多，我在兩門機砲，沒有飛彈的情形下仍能把駕駛Morningstar的他給打下來，連我自己都很驚訝。

整體看來，SO2好像是Origin「為出版而出版」心態下的產物，並沒太多新穎之處（這樣講似乎不太公平，例如Mace的發明及"Go out of there immediately!"的劇情其實也算是創新）。不過片尾SO2也預告了銀河飛將III的上市，希望屆時能帶給玩家全新的感受！

亞特蘭提斯之謎

/ MARKS

亞特蘭提斯之謎真是一部幽默絕頂的好遊戲，為何我敢如此說呢？看看下面的例子，玩家們就能了解魯卡斯公司是多麼的細心、風趣了。

話說印第在蒙地卡羅和蘇菲亞在一起，想要對Trottier設下騙局，騙取他身上的石碑時……。首先，蘇菲亞以靈媒之姿上場，很容易的使令Trottier拿出石碑放在桌子上，但是Trottier卻要蘇菲亞猜他放在後面的手是幾根手指頭。

麻煩大了！我用了save/load去術，由一猜到五，答案都是「錯」。（難道這個騙子有六根手指頭？）只好由印第接手。印第接手後，我找到了手電筒、白被單。將電燈開關關上後，白被單披在身上，再打開手電筒。嘿嘿！十足是個幽靈狀，可惜尚未開口，精明的Trottier已識破我偽裝，說了些場面話就走掉了。

怎麼辦？印第在挨了蘇菲亞一頓臭罵後，似乎沒救了。這時，我突然奇想，反正人已經走掉了，我自己乾脆再練習一次好了，關了電燈、打開手電筒，結果、結果……偉大的瓊斯博士居然在螢幕上玩起手影遊戲來了。天啊！窮極無聊、童心未泯的瓊斯博士，我們永遠敬愛你！！

不吐不快

捍衛雄鷹3.0

當初早盼晚盼，等好久才上市，號稱飛行模擬遊戲的極品——捍衛雄鷹3.0，好不容易買到手了。

玩了N次了，除了立即行動可以打得痛快之外，其餘的紅旗訓練，尤其是戰鬥課程，得先設定飛行員本身資料外，還得設定一大堆其他飛行員的各導航點、高度、任務性質……磨菇了半天才可飛上天發洩一下大殲敵機，卻發現敵機出現在地圖上沒有標示的地方。希望友機趕緊來幫忙打幾架，可是他們卻飛他們自己的（事先設定好的路線及任務），只好按下要求友機改變方向的鈕，卻每架　起變……拜託！又不是雷鳥特技小組動作都一致，想包抄都不行。這時如果可以再重列出地圖及更改各飛機飛行路線就好多了。

不過雖然玩得蠻累的，可是立即行動可以馬上起飛幹掉SU 27、Mig-29……更可炮轟地面部隊，亦可從任何角度、方向或從敵人方向看到爆炸的樣子。讚！真絕！……不對！是我的F-15被K下來了。嗚！真「歹勢」，要準備跳傘了，拜拜！

／董炯宏

如來金剛拳傳奇

如來金剛拳傳奇這個遊戲，它的繪圖技術、點唱機功能，都令我十分喜歡，但是講到它的操作性能、故事劇情，卻讓我不敢恭維。

在下用486-33來玩如來金剛拳傳奇，那凌雲不知道什麼時候練成了無影步了。

在少林寺內，那些山洞令我怒髮衝冠！在四川省，那「繁華」的街道令我咬牙切齒；而打鬥畫面中，對手只花兩秒就到我面前了。

陣拳打腳踢後，凌雲「光榮敗陣」，不得已只好將TURBO關掉，忍受那　場維持1～3分鐘的打鬥。平時　場三分鐘並不稀罕，可是對動作遊戲來講，打大魔頭也沒那麼久（不信你可以自己計算　下），而且劇情中解謎處只有一個，其他事情都可以誤打誤撞被你弄出來。全部故事又採單線發展。（SIERRA以前的專利？）玩過了之後就200％把它束之高閣！

基本上，這個GAME應可以做得更好，但是就是沒有細心的去加強，最後讓我們期待如來金剛拳傳奇II的誕生吧！

／大頭

銀河飛將II

相信本刊有不少讀者玩過銀河飛將II，各位飛行員一定記得聯邦中有一個間諜組織叫Manderin。這些人類為了高官厚祿、不惜背叛同胞，甘做貓臉族的走狗，實在令人恨得牙癢癢的。

而Manderin是什麼意思呢？這個字是指中國官話，也就是北京話啦！那麼說Manderin的人當然是華人啦！可是華人怎麼會是間諜呢？這到底是怎麼回事兒？

遊戲前期有一段動畫故事，是一位代號Downtown的飛行員向主角解釋Manderin這個組織。他說這個名稱來自一個古老的傳說，那些說中國話的人不斷受到蒙古人的侵略（註：這自然指南宋而言）。最後蒙古人雖然征服了中國人，卻也接受了中國人的生活方式。而現在Manderin則是指那些爲貓臉族工作的叛徒。

天啊！全球十幾億的華人那一點得罪了Origin公司？什麼名字不好取，偏偏要用Manderin這個字，好像中國人都是叛徒一樣，玩起來難免有些怪怪的。枉費國內GAME迷這麼支持Origin。唉！全國的銀河飛將迷應該聯名「懇求」Origin，往後的GAME中不要再羞辱華人了。

／LEO

不吐不快

勇者鬥惡龍Ⅱ

中文遊戲 一直是我的最愛，尤其是RPG，幾乎都被我玩遍了，仍然熱度不減。好早以前就耳聞「勇者鬥惡龍Ⅱ」是部上乘之作，精彩的劇情，刺激的戰鬥，比起 代有過之而無不及，垂涎 尺的我到處打聽卻都找不到，最近終於在朋友家發現塵封已久的「勇者鬥惡龍Ⅱ」，趕緊借來準備大幹一場，那傢伙竟露出魔王的奸笑道：「這GAME有點秀逗喔……」什麼話！哪個RPG在我的手下不是服服貼貼的輕鬆破關？管它什麼秀逗不秀逗。

於是我馬上扮起勇者，出城殺敵了，沒走幾步，敵人就上門了，原來是六個「小栗子」，長那個樣子 看便知是肉腳。來吧！說時遲那時快，突然白光一閃，「小栗子1號發出『致命的 擊』」咦？「勇者攻擊失誤」耶？「小栗子2號發出『致命的一擊』」啥？「小栗子3號……」怎麼回事？「勇者攻擊失誤」「勇者中毒了」搞什麼鬼？「勇者翹了，請重來」哇…什麼跟什麼嘛！這是要人專用的GAME嗎？哪有勇者被小栗子幹掉的？我偏不信邪，再試一次，嗚…仍然是不斷的「致命 擊來放毒」，這敵人也太強了吧！

唉！從此以後，勇者只能在城裡買買草藥、住住旅館、散散步…過著幸福快樂的日子…

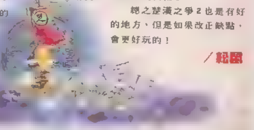
／VIRGO

楚漢之爭2

自從知道楚漢之爭2出片之後，立刻「飛」到光華商場買來玩玩看，經過兩天兩夜的屠殺後，終於統 中國。

它的玩法新，可用滑鼠（策略遊戲第 次），是個不錯的Game（尤其是對好戰而不重內政的人）。但終究有缺點。 對手太容易對付了，楚軍三兩下就上西天，不是兵太少就是訓練度是零，沒有 軍可跟漢軍比的。加上楚軍幾乎不會增兵、訓練、移動……，使我第一次玩就只要四年十一個月就完成統一了。

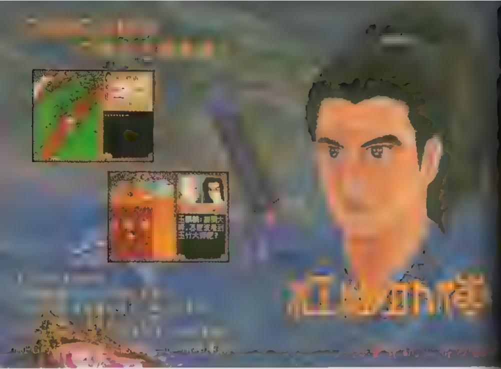
其次在製作方面有點懶，例如 路軍隊在營寨上時，五千人是如此，零個人也是如此，太沒真實感了吧！漢軍大軍攻到了彭城，項羽才幾個兵隊，而漢軍卻有八、九個兵隊，必勝啊！但 查看，怎麼漢軍零人啊？差一點把螢幕給吃下去。統一中國後的結局畫面也太爛了， 使我有些被騙的感覺。



還有將軍的大頭照怎麼那麼多大眾臉，使我聯想到漢初的時候是不是已經發明了無性生殖？雖然人物照片 樣的策略遊戲很多，但在楚漢之爭2中出現的機率太大了。此遊戲 開始時要大行軍，我同學因而懶得玩下去，或像我 樣不敢再重玩，耐玩度大減。滑鼠也太敏感了，輕按一下就可以從東北到西南了。

總之楚漢之爭2也是有好的地方，但是如果改正缺點，會更好玩的！

／秘图

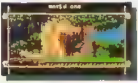


二套合購，保證樂透!!
召 集 令

SOUND MEDIA
多媒體升級系統
系列家用及工具軟體光碟片
不失真、能完美演出的
Sound Blaster
MICROPHONE
Microware Technologies, Corp.
SOUND MEDIA
MULTIMEDIA UPGRADE KIT

魔神鍋

在遙遠的世界中，有個魔法國度，稱為神鍋王國，那是個快樂的國度，然而快樂總是短暫的，這彷彿是個不變的定律。由於黑暗世界的介入，使得原本祥和的世界陷入了恐慌之中，於是有個小魔女便背負起反叛復國的任務了。



在魔神鍋之中，有許許多多的怪物、魔法、場景及祕區，在設計上以2片磁片設計出如此令人欣賞的作品，誠屬難得，以下便就本遊戲的各項特點一一作介紹：

以魔法來說，魔神鍋共有十一種魔法，一開始只有最簡單的投石術，這也是不用浪費法力的基本法術，往後在冒險旅途中，還可以找到其他十項法術，而且每種法術在各關卡中都具有其必要功能。如炸彈，沒有此法術就不能拿到鑰匙、沒有造橋或魔梯就不能找到過關的密道、沒有傳送術就不能通過某些地形複雜的地區等……。

怪物方面，每種敵人都各有特色，其攻擊方式也不同，有的會射出火箭，有的會鑽地，而且守護魔法書的守護者也會使用你所用的法術，每種怪物的造型也都設計得蠻可愛的。

在物品上，有掃把可以騎它飛上天空；有些祕區可是藏在天空之中；另外還有恢復體力的藥水及可得到一點生命的鍋子等……，這些都是過關所要的物品。

在魔神鍋之中，總覺得設計者彷彿有意要考倒玩家。舉例來說祕道通常是過關物品隱藏之處，可是每個祕道都難以找尋，有些祕道更要到鍋下才可找到，這不是存心要考倒玩家嗎？更加令人不喜歡的是，有些祕道的所在地均沒有提示，這叫玩家從何找起呢？

其次，敵人似乎殺不勝殺，但主角體力卻少得可憐，而且有藥水的區域也不多，再加上有些必經的地形都會使主角損失體力，有了這些限制，更使人難以過關。不過還好祕區中的藥水、鍋子都是無限的，拿都拿不完，這倒算是彌補了這個缺點。

再來，場景沒有限制先後順序，如果到了某些地方才發覺少拿了什麼，還要設法退出這場景，再到另外的場景中找尋物品或法術，如此一來，主角想不死也難囉

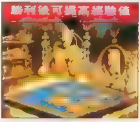
魔神鍋雖然是一個動作遊戲，但有了上列如此多的限制，難度上算是頂高的，很適合喜歡向高難度挑戰的玩家，其難度比得上西洋封神榜及神奇口袋，雖然如此還是值得玩。

不過筆者在此提醒喜歡修改的玩家們，千萬別想要修改魔神鍋的儲存進度，那可會造成Load不到你以前所Save的進度，造成進度流失。而喜歡使用Game Buster的玩家，提醒一點，儲存魔神鍋主角體能之記憶體位置可不是固定的喲

上帝也抓狂II

當您被高昂的物價及擁擠的交通弄得煩燥不耐時，來當醫扮演上帝吧！不過，可能最後你會發現，幹一行怨一行，上帝有時也不是好當的。上帝也抓狂II延續一代原來的架構，不過你的對手將不只是魯且，而是一堆奇奇怪怪的神，有的聰明、有的魯莽，各有特色。

你所扮演的則是可由你選擇不同五官而組合成的神，不同外觀將影響其他神對你的戰法，所以一定要小心挑選（當然，只要你喜歡，有什麼不可以？率性一點也無妨，不過打仗時可不要後悔哦！）。遊戲本身分兩種玩法，CONQUEST是由1000組地圖組成，你可一關一關打下去，也可以選擇跳關，重點在於每打贏一場便可依得分提升經驗值，最後面對宙斯，贏的話就可當上萬神之神。而CUSTOM則是隨機地圖，任何法術都可以施行（只要你的MANA值夠的話）。基本上，上帝也抓狂II是以希臘神話為主線的模擬遊戲，其畫面則比第一代更細緻。



勝利後可提高經驗值

整個操作介面比第一代簡潔，法力區分為六大類，每類各有五個等級，功能比第一代強多了。不過使用法力所消耗的MANA值依舊是看你的子民數目多寡而定，只要儘量幫助你的子民繁衍子孫，必要時則使用法力去消滅敵方子民。基本原則就是創造寬闊平坦的地形，以利子民們安居樂業，不過也不要讓他們太舒服，整天在房子內睡懶覺是不行的，差不多時間就要趕他們出外打拼了。整地是基本功夫，不過也可設定電腦輔助整地以加速生產、增產報國！至於上昇或下降則看你高興，反正你是神嘛！

壹 魔法篇

1 人類魔法 PEOPLE EFFECTS

1▶ 上昇／下降土地： 這是最實用的法術，主要在於整地，使你的子民能建立舒適而安全的家。另一方面也可以用來破壞敵人的建築物，甚至一直往下挖把敵人淹死（這一招可能有效，但你的手指不知道是否受得了?）。也可用來消除遭受破壞的地面，或是去掉討厭的岩石。

不過每一關的限制都不見得一樣，有時你無法上昇土地，有時無法下降，甚至兩者都不行，有時則只能在你的區域實施，到了敵人區域就不靈了。反正在遊戲開始前要先確認限制條件，擬定好作戰方針比較容易成功。

2▶ 放置魔法指標： 配合命令子民追隨魔法指標的特性你可以將子民移到你想要他們

到遠的地方，或者可將領導者變成戰士去攻打敵人。當你沒有領導者或是領導者陣亡時，可放置魔法指標，而你的子民第一個接觸魔法指標者將成為新領導者。當你的主力離敵人有段距離時，可運用此法將他們移到敵人區域進行破壞。

3 ▶ 化為人類戰士：將你的領導者變為英勇的戰士，執干戈以衛鄉土。他會一直找尋敵人，摧毀其建築物，直到所有敵人消滅，或者他自己被消滅為止。當然你也可以製造一大堆戰士，不過要配合放置魔法指標產生領導者，且MANA值要夠才行。

4 ▶ 散佈傳染病：這並不會增加你的MANA值，不過卻可以使敵人生病虛弱，但是被施行傳染病的人在死之前所接觸的人都會被傳染，所以非不得已不要出此下策，畢竟疾病的傳染是不分國籍，一視同仁的。被傳染的人或建築物上會有禿鷹在上空盤旋，且會發出Caw-Caw的聲音，要阻止牠們只有徹底摧毀或消滅牠們才行。

5 ▶ 大決戰：如果你的MANA值足夠，而且你的人口遠比對方龐大，那麼發動大決戰以了結對方是一個好辦法，否則一下子用火燒你，用海水淹你，煩都煩死了，當你掌握優勢時，就要善用優勢，絕不能手軟而讓敵人起死回生，那樣就不妙了。

2 植物魔法 VEGETATION EFFECTS

1 ▶ 種樹：這可不是植樹節，不過就環保及得分來說，種樹倒是個好主意。當你閒著沒事，或者需要增加人口繁殖力時，就努力種樹吧！據說植樹綠化可使人心曠神怡，自然小孩也生得快（這是什麼原因尚未查出）。

反正如果你沒有緊急的事，種樹是不錯的選擇。

2 ▶ 荒地重整：畫面上看來好像種花，但不論如何，就是要使受損的土地能重新利用，這就是有環保概念！不僅使土地能再度使用，而且也能提高生產繁殖力。種啊，種啊！當然一有機會就種啊！

3 ▶ 沼澤：陷害敵人的好方法之一，讓他們一出門就跌到沼澤淹死。不過要注意，你會這一招敵人也會，所以也要小心提防，一發現自己家門口有敵人設置的沼澤等危險陷阱時，趕快填平它。還有，你的小孩會到處跑，也許你設計來害人的沼澤也會淹死了自己人，所以說，小孩千萬要看好，不要讓他們到處亂跑才行。

4 ▶ 種植食人花：比沼澤高明的是它會繁殖開來，不過使用起來倒不見得會如你的意，當它朝你的地區繁殖時，你可真的笑不出來了。一定要小心使用，以免沒害到別人，先害到自己。

製造植物戰士

5 ▶ 將領導者化為植物戰士：同樣的需配合魔法指標產生新領導者，至於效果如何就看你怎麼玩，大致來說人類戰士以外型態的兼差戰士用來搗亂可以，但是效用不大。

3 土地魔法 EARTH EFFECTS

1 ▶ 道路：可能不是柏油路，但終究有路的效果，至少可以使你的人走快些（感覺起來愈像模擬城市了）。另外路也可以將食人花限制在一個區域內，或者幫敵人造條通往沼澤的死路（夠聰明了吧！）。

2 ▶ 築牆：這雖不是萬里長城，但至少可以擋住敵人的一般攻擊，建造完成後雖也無法升高或降低其地面，但是特殊法術例外（天底下沒有絕對安全的事）。築牆時要注意所有的牆都要連接不可分離（除非敵人用法術強行分離）。

3 ▶ 地震：在敵人區域造成地震後形成岩塊深溝，只要掉下去就沒命了。比較特別的是你還能指定它裂開的大致方向，當然不見得百分之百合你的意，不過倒也可以因此設置一個阻擋敵人前進的障礙，敵人不笨的話就會用升高或降低地面來填平它，所以也不是絕對的有效。

4 ▶ 岩石：除非用下沈法，否則無法除去。消除岩石一方面會阻礙建設，另一方面則增加處理的複雜度。這在實戰一不是很有效的戰法。

5 ▶ 土地戰士：將領導者變成土地戰士，這也是屬於搗蛋

型的英雄，效果如何就看數量而定了。

4 空氣魔法 AIR EFFECTS

1 ▶ 閃電：無法瞄準的亂打，所以要打中目標可能要靠點運氣或者一直努力的打閃電才行，比起用火的效果可能差些。但是當你沒有其他法力時，也只好勉爲其難的使用。

2 ▶ 龍捲風：威力不若名稱那般強，當龍捲風不在陸地上，它會產生一個可以吞食土地的旋渦。而在陸地上龍捲風捲走的人武器會失落，當風停人們掉在地上時，人會摔死（摔得「阿達」了！）。

3 ▶ 雷雨：利用大雨及閃電去破壞地面，比起簡單的閃電強多了，尤其烏雲密佈，閃電交加的樣子就夠嚇人的了。不過命中率有時也不高，但用來干擾敵人，也綽綽有餘。

4 ▶ 強風：可以將人及建築吹離一段距離的怪風。威力不大，視用的地方而定，筆者有兩次建築城牆保護都被強風吹得城牆分離，結果敵人由城牆的縫隙攻進來，眞是可恨。

5 ▶ 風神戰士：由領導者變化而成，又是一個搗蛋型英雄，專門從事破壞行爲。

5 火魔法 FIRE EFFECTS

1 ▶ 火焰：有縱火狂的人會愛上它，看人焰燒來燒去實在很過癮，經驗值提升後更好用（燒得比較準），尤其眼見大型建築付之一炬眞是痛快（千萬不要是自己的）。

2 ▶ 火雨：從空中落下的火球，看來壯觀，但命中率也不佳，所以有時還不如火焰。但如果建築物爲大型且較密集時，用火雨是比較划算的。

3 ▶ 火山爆發：迅速摧毀一大塊地區的敵人，即使岩漿熄滅之後那個區域也無法再利用。丟幾個火山給敵人，保證他會弄得手忙腳亂。

4 ▶ 火戰士：和其他戰士功能相同，必須以數量取勝。

6 水魔法 WATER EFFECTS

1 ▶ 造浮橋：提供快速到達陸地的渡海方法，然而橋本身沒有建設功能，必須注意。

2 ▶ 漩渦：用來吞食土地，專門對付敵人海岸的土地，數量多時還可消滅敵人，但方向無法控制。也可以用填土來圍堵，效果不大。

挖掘變心泉使敵人背叛

3 ▶ 變心泉：誰掉下去就會變成敵人那邊的人，可在敵人強大時使用，但要注意不要讓他跌兩次，那他就又變回去了。

4 ▶ 巨浪：可以吞食大量土地，是很恐怖的法術，用的方向不對就可能害到自己人。要使用前最好把你的人放在高處，或者在自己的海岸線築堤防，否則可能反勝爲敗，那就慘了。

海倫迷得敵人團團轉

5 ▶ 水戰士：神話中的妖精海倫可以引導人們跳海而死，這是唯一的女戰士，但是十分可怕。水戰士出現後會將敵方子民引到海中淹死（你淹不死她的），沒有海的話你的戰士也會累死。所以敵人用了海倫之後你要儘快用人或閃電把她打死，要不然你的人就完蛋了。

貳 ▶ 結論

上帝也抓狂 II 除了魔法加強以外，音效也是十分別緻的，經由音效可以協助你了解大概發生了什麼事。這在大地圖中你無法兼顧其他領土情形下，的確是體貼的設計。畫面的效果比第一代增強許多，看起來更有趣，也更耐玩。有了經驗值的因素加入使得遊戲有成長的樂趣，不過提升等級感覺上並不明顯，如果能像 RPG 那般的顯著成長應該會更吸引人。遊戲本身還有調整速度的功能，對使用高速 CPU 的玩家來說比較公平。最後預祝玩家能順利通過一千個關卡，打倒宙斯，一統天下。

/ Guderian

亂世伏魔錄

現今市面上所流行的國人自製中文遊戲，大多有著日本遊戲的影子，亂世伏魔錄（以下簡稱《亂》片）這個遊戲也不例外。不過並非表示有別人的影子就不好，有些成功的例子就是經由仿冒和抄襲的過程慢慢學習而來的。然而，一昧的抄襲終究是不好的，希望國人自製遊戲能早日走出自己的風格來。

《亂》片的故事說實在的很沒有特色，神族、魔族爲了爭奪人間界的統治權而持續戰鬥了許多年。玩者所要扮演的，就是在這種混沌的環境下，一個身世不明、莫名其妙來到這個世界的戰士，身世如何就要自行在遊戲過程中，抽絲剝繭地發掘了。劇情發展也很單純，採單線式的發展，因此玩者只要依靠遊戲過程中給的訊息線索，一步一步地走下去即可。因此難度不高，適合任何階層的RPG玩家。

然而，雖然本遊戲謎題難度不高，但作者可能爲了怕玩家太快玩完整個遊戲，所以便在遊戲中做了很多頗爲麻煩的設計，來提高遊戲的完成時數。雖然麻煩，但並不影響遊戲的可玩性，至少沒有要玩家來當遊戲測試員抓BUG，算是近來自製遊戲中，完成度較高的作品。至於它的那些設計添了些麻煩，下面會一一提及。

筆者常認爲，一個RPG作品至少應具備兩個要件：一是創造，一是成長。一旦RPG作品中少了這兩大要素後，筆者皆很難承認該RPG遊戲的正統身分。舉例來說，市面上有集套號稱武俠RPG鉅作的《俠×記》，以及和它同架構的《×神傳說》，都少了極重要的"成長"的要素（沒有升級、經驗值的設計），因此最多只能算是個冒險遊戲，而不能稱爲"角色扮演"遊戲了（對了，它們連"創造"的要素亦闕如）。另外，現今市面上大多數的自製RPG，大概是因爲中文輸入的問題無法解決，因此人物大多無法親自由玩者自行命名，而採用統一的一個阿貓阿狗的名字替代了，多少影響了玩者玩RPG時的扮演慾望。試想，在遊戲過程中斬妖伏魔的人不能是自己，那還叫角色"扮演"嗎？最多只能叫角色"替代"罷了！

之所以要發這麼多牢騷，實在是因爲看《亂》片中主角無法由自己創造，而有感而發罷了！就算無法創造一個完全屬於自己的角色（有自己的個性的那種），至少也應該能自己命名吧！事實上，中文輸入的問題並非不好解決，試看中文版的《魔法門III》、《魔法門外傳》，以至於《魔眼殺機II》等，皆有一套完整的中文輸入系統，可以自由的命名輸入，可見這問題並非不能解決，實在是「非不能也，實不爲也。」國內的遊戲程式設計師們該求進步了！

不過，話說回來，《亂》

儘管缺少了創造人物的功能，但它的人物成長系統卻還算完整。唯一可惜的是，作者為了避免玩家在遊戲過程中升級的困難（怕犯了《破×神傳說》的缺點），特地讓經驗值來源的怪物群們，也有所謂的升級。它們會隨著主角等級的提升而跟著也提升自己的級數（攻擊力、防禦力，甚至經驗值都提升了），這樣雖然避免了一些技術上的麻煩，但相對地卻衍生出一些令人啼笑皆非的窘況，譬如說：遊戲一開始面對的怪物——"毒蠍子"，在你等級低時，每隻的經驗值為4，可是等到你15級時，每隻的經驗值可能為105，每隻都只要殺一刀就解決，真好賺！但當你面對頭目級的怪物時，費了九牛二虎之力，好不容易才將它送回老家，竟發現它的經驗值只有2，用來塞牙縫都不夠，根本就不符合投資報酬率嘛！真是令人一時為之氣結。這應該是作者在安排怪物的經驗值時的疏忽，而且算是較不可原諒的錯誤。由此可見，國內的程式設計師（其實這應是編劇或策畫的問題）由於經驗不足，對於人物等級提升與提升後所應該會出現的怪物等級往往拿捏不定，因此才會造成上述問題發生吧？但由於筆者玩遊戲較偏於解謎，而不重練功，因此對於這樣的設計反倒不排斥（只是頭目的經驗點數實在給的太少了）。

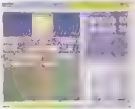
在筆者玩遊戲的過程中，大部份的時候都忙著為劇情發展的需要而四處奔走，在這些過程中所遭遇的戰鬥過程都是屬於"必要性戰鬥"；一旦有那種需要大量戰鬥來提升人物等級而因應劇情發展的情形發生時，就是所謂"非必要性戰鬥"了（請注意劇情與戰鬥的主動性與被動性的關係），也就是所謂的"練功"。所幸《亂》片沒有這方面的困擾，因此筆者才能始終按步就班地玩下去。

因為主角級數的提升不難，遊戲中還提供有經驗石這種神奇寶貝，以方便等級的提升。另外，行進間還能隨時休息以恢復體力（沒有怪物會在你休息時打擾你），因此未免大大降低了遊戲的困難度。但其實也不是那麼簡單，最麻煩的地方在於設計師故意安排的"定點儲存"的設計。常玩RPG的人都知道，出門在外，

難保不會有意外發生，一旦無法隨時儲存，有時候往往在外面戰鬥幾百回合後，或找到了某樣寶物時，卻一不小心在回程的路上慘遭埋伏而一命歸西（尤其是那種踩地雷式的怪物出現方式更令人防不勝防），這下子一切努力皆成白費，多麼令人"鬱卒"！

不過，這種問題較易發生在第一景和第二景的時候，此時主角只有一人孤軍奮鬥，一不小心很容易一命歸西，一直到找著第二位主角時，這問題才比較好解決。在此給眾讀者們一個建議：

當你完成第一個島的任務後，接著應該走到第二個島的神戰士城堡，但由於該堡沒有任何休息或存檔的地方，因此最好想辦法"衝"到第二個島的金霸城後，再回頭完成神戰士城堡的任務。當然，記得在金霸城換好裝備、儲存進度後再出城，這樣才能避開前述的一些問題的發生。



大致上，《亂》片的故事劇情與發展尚令人滿意，至於操作介面也頗方便，支援了滑鼠與鍵盤，在行進速度和對話速度上也能自由調整。另外，音效上也頗值得稱許，有許多特殊音效（揮劍聲、慘叫聲）穿插在戰鬥過程裡，頗為真實，值得鼓勵。末了，以一個"好"字為這篇評論做個結束，期盼國內的遊戲設計者們，能在大家多一點正面的鼓勵下，好上加好，百尺竿頭，更進一步！

/ Donnell

沙丘魔堡II

關於沙丘魔堡這部電影，想必有不少人看過，前一陣子也曾在電視上重播。筆者對於大衛林區的這部名片相當喜愛，片中詭異新奇的劇情，令筆者留下深刻的印象。正因如此，在去年「沙丘魔堡」中文版上市時，筆者特地買了一套回家玩，果然令人激賞。而在去年12月時，VIRGIN公司旗下的WESTWOOD推出了全新的沙丘魔堡II，對於這個和一代風格完全不同的遊戲，筆者的感覺是：「棒透了！」

沙丘魔堡的故事所描述的是一個叫做ARRAKIS的星球，由於星球上生產一種極稀有的香料－MELANGE，可以延長人類壽命，故成為兵家必爭之地。不過，這個因其表面佈滿黃沙而被稱為DUNE的星球，並未因生產香料而得福，相反的，當地居民卻因邪惡的統治家族Harkonnen及沙丘裡不時吞噬人、車的沙蟲而痛苦不已。主角隨自己的家族Atreides來到DUNE，解救了當地的居民，也擊敗Harkonnen家族而成為救世主。

奸詐狡猾的宇宙大帝

盛產香料的ARRAKIS星球

在沙丘魔堡II這個遊戲中，由三個家族Atreides、Ordos、Harkonnen共同爭奪DUNE這顆星球（筆者印象中影片似乎沒有Ordos這個家族，不知是否太久忘了？反正多一個家族可玩更好），不論是選那個家族，都要從基層軍官做起，隨著任務的完成逐漸昇遷。一旦完成九場戰役即成為宇宙的統治者，連原來的宇宙統治者都可幹掉，有夠過癮。和一代最大的不同點在於：一代完全照著電影劇情發展，玩者扮演救世主，屬於單人冒險遊戲；二代玩者可選擇善良、中立或邪惡的家族，自由發展，而且二代也以戰棋遊戲的風格出現，所以可說一代和二代是截然不同的遊戲。

裝甲步兵出擊！

WESTWOOD這個遊戲製作團體，曾推出過一些知名的遊戲，如：魔眼殺機II、凱蘭迪亞傳奇……等，這個原屬SSI公司旗下的TEAM，於去年轉往VIRGIN公司後，推出的兩部作品：凱蘭迪亞傳奇和沙丘魔堡II，都獲得相當不錯的市場反應。WESTWOOD的遊戲在畫面和音樂處理上，一直都有極高的水準，尤其在MIDI音樂的表現上頗令人激賞，是一個相當被看好的TEAM。

言歸正傳，先談談沙丘魔堡II的畫面和音效。片頭畫面製作得相當好，對三個家族爭奪ARRAKIS的起因作了一個交代，頗有欣賞電影之感。MIDI部份表現不錯，聲霸卡語音部份則採用女聲，令人覺得耳目一新。唯一美中不足的是：聲霸卡和CM-32L無法同時使用，想聽優美的MIDI音源就聽不到語音，這在遊戲中造成不小的困擾。因為有敵軍來襲或有東西建造好時，會有語音通知你，若使用CM-32L則只是在訊息欄上顯示一會兒，稍不注意

慘了。另外一個小問題是：本遊戲有支援 ADLIB GOLD，但筆者卻不論怎麼試都無法出現語音，不知原因何在？至於遊戲中各種物品造型和音效，隨著家族事業的發展及戰況的激烈也有所不同，所以這個遊戲在畫面和音效處理表現得相當細緻。

殺不死的沙蟲

第一次玩這個遊戲，原先以為應當頗容易，漸漸才發覺不是那麼回事。沙丘魔堡 II 採用類似模擬城市的操作界面，玩家們必須建造各種軍事建築及採礦設備，以生產軍事武器及收採資料來完成任務。而製造各種物品都需要時間和錢，加上隨著時間的損耗或炮火的破壞，還得要進行維修改建等工作。一旦開戰，玩家們必須指揮軍隊攻擊敵軍，又得注意我方基地的安危和生產。一個人要做這麼多事，保證讓初次接觸此遊戲的人手忙腳亂，神經緊張得喘不過氣來，但是熟悉遊戲玩法後，你就會被其深深吸引，一玩再玩。

[illegible]

不論是那一場戰役，一開始都得建立基地。隨著戰役的難度提升，可以建造的東西也越多，比如前幾場戰役只能建造輕型武裝坦克，到後來連火箭發射車、武裝直升機都出現了。畢竟羊毛出在羊身上，要有這些超爆力的武器，就得升級製造工廠，並支撐得起愈來愈高的武器建造價格才行。另外，隨著家族的不同，武器的強弱亦有差別，到了最後兩三關各家都會有不同的秘密武器，因此不論玩那一家都有不同的感受。大致上來說以 Ordos 武力最弱，Atreides 次之，Harkonnen 最強，尤其在步兵的表現上，只有 Harkonnen 有些傷害力。此外，筆者感覺到似乎沙蟲相當愛吃 Ordos 的部隊，不知是否為真？

準備增建看到追光工廠

在戰役中，有幾件事筆者想提醒各位玩家。一開始玩家只知道自己基地周圍的狀況，想擴大範圍就得靠軍隊或飛機來搜尋。軍隊搜尋的壞處就是一與敵軍相遇就立刻開打，搞不好還把敵軍引來就更慘了，此外，也得小心預防軍隊被沙蟲吃掉。至於使用飛機偵測，一定要等武器都準備好到可以開打的程度才行，因為飛機出去就隨便亂飛到處盤炸，立刻就引得一大群敵軍前來，若是這時你火力不足，保證陷入一番苦戰。還有一點，那就是本遊戲的 AI 實在不高，敵軍表現有點笨，電腦若要贏你，大致上都是靠軍隊數量和偶而作點小弊才能得逞。

不過有一點筆者不太能理解，那就是若你命令軍隊去攻擊一特定目標，而在它到達之前目標已毀，它就自動停止前進，這有點不合理。還有，當你的軍隊正在攻擊目標或目標已摧毀時，若遭到敵軍攻擊或附近尚有敵軍目標，筆者很少見到軍隊會自行反擊或攻擊另一個目標，往往都是待在原地直到被敵軍打到死為止，所以玩者就必須集中全部的注意力，否則一不小心就損失慘重。筆者常想，若是此遊戲能提高人工 AI，並提供能一次控制好幾個軍隊及電腦輔助控制的功能，一定能成為一個更加完美的戰略遊戲。

總之，沙丘魔堡 II 雖然有一些小缺點，但它的特點及優點實在不少，是個相當不錯的作品。另外，希望國內的代理商能加快發售腳步，一個遊戲拖了近半年仍未在國內上市，除非是改中文版，否則對玩家們實在交代不過去。

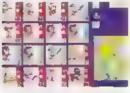
/ Donny

天使帝國

在還不久之前常聽見玩家討論天使帝國這個遊戲，偶然的機會裡逛街逛著就看到了這個遊戲，既然這麼多人都在談它，索性我就買套回家試試吧！希望別又被騙了才好。在懷特別的載入手續後，一陣大宇的招牌廣告動畫音樂秀拉開了序幕。

戰鬥以動畫來表示

瓦爾克麗女帝維絲塔，坐在王宮大殿上，愁眉不展，兩國長年征戰，愛斯嘉的人民們個個苦不堪言，女帝正為了如何說服拉那洛女帝使兩國和平相處而大傷腦筋。這時軍團司令又同為女帝的妹妹——妮亞，要求女帝讓她去向拉那洛女帝求和，於是在校兵點將後朝著拉那洛出發了。



出擊前先點將佈陣

而就軍隊在拉那洛國界邊緣時，駐防在拉那洛邊界的拉朵娜又因為瓦爾克麗軍並未擁有通行證而出面攔阻，兩軍因此大打出手，於是故事就在拉那洛女帝因聽信國師之言不肯答應求合，反而舉兵大肆入侵瓦爾克麗中開始了……

這是一個戰棋式的戰略遊戲，有別於一般戰略遊戲的是此遊戲的情節是固定的，遊戲會依照玩家戰鬥的輸贏來安排已設定好的情節，玩家該做的部份就是在兩軍交戰時把敵方打敗即可。總而言之，就好像你在玩三國志只玩打仗的部份，而完全不用去顧慮行政的問題就對了！

慘遭火龍的毒手！

也許，在你看到以上的介紹後會覺得這並不是一個好玩的遊戲，但是！在你決定要不要買之前請先聽我講完吧！

大宇資訊發行

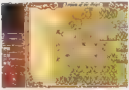
果你是個戰略迷的話，那麼我可以很確定的，你一定會愛上這個遊戲，何以見得？剛才不是要你聽我說了嗎？遊戲一開始，你的軍隊裡只有一個工兵、一個教士、包括一個主角是騎兵外，其它的就只剩一大堆士兵了，當你看到對方的陣勢時，或許會問：人家為什麼還多我一個弓兵，常常射得我軍抱頭鼠竄？

開始就這個情勢，那我不就別混了？別慌，這遊戲裡的軍棋是以經驗值升等方式來成長的，等士兵到達一定的經驗值後就可選擇要加入哪一兵種了。其兵種可概分為：騎兵、修士、弓兵、戰士、工兵這幾類，每一兵種又有好幾個等級，像騎兵團裡可分為：陸戰騎士、飛馬騎士、飛龍騎士、聖龍騎士，等級越高的攻擊力也越強。

升級時可以選擇兵種

戰場裡的地形同時也影響著軍隊的移防能力，像在森林中的防禦能力就比平地要好得多，將我軍調置在有利的地形上是致勝的關鍵，聰明的你應不會將軍隊擺在海邊與敵人打仗吧？

一個好的戰略遊戲裡戰術是個不可或缺的調味料，沒有它，遊戲就顯得少了那麼點味道。此遊戲亦同，如果在戰場上能善用戰術的話，即使敵我陣勢相差懸殊，依然能夠以寡擊眾進而克敵致勝。



小心放火燒到自己人

天使帝國與一般戰略遊戲的畫面相較起來可說是獨領風騷，筆者從來沒見過戰略遊戲中出現這麼漂亮的畫面，遊戲裡的角色又都是女的，真是令人快樂得不得了，每個角色都有不同的風格，從妖豔、迷人到溫柔、可愛，在在表現出以往戰略遊戲所不能及的一面。

戰鬥時遊戲以動畫的方式處理，每個單位都有不同的攻擊方式，最令筆者感到好笑的是那位飛龍騎士，當敵人接近時忽然從空中踩下一隻貼有「軍用」標籤的龍腳不偏不倚的往敵人頭上招呼，把敵人踩成了肉餅。另外一個是聖者黛西施展水術時，不知道的人以為她那麼大的姿勢要施展什麼大法術，沒想到美麗動人的黛西換了一套消防衣後帶了一條水管出來，將水噴在敵人身上……別笑！那還造成了不小的傷害呢！

而劇情部份是採多線發展的，不同的戰役輸贏組合就有不同的情節產生，這樣子的作法是很不錯，但有些玩家指出此遊戲的編劇不夠用心，聽說如果每一場戰爭都贏的話故事會出現破綻，不知道是不是真的？

音效部份的話也是令人驚奇不已，像是施法的聲音、兵器的敲擊、戰敗的哀嚎、升級的歡呼，皆是以數位語音錄製，這些音效貫穿全場與動畫配合得恰到好處，使遊戲更添一份可玩性。

而背景音樂在我看來可說是這個遊戲的最大敗筆了，不知是不是筆者的錯覺，怎麼遊戲裡的背景音樂總共只有四首？我方進攻一首，敵方進攻一首，劇情介紹一首，點兵出戰一首，好像太少了點？筆者認為如果把花在音效的精神拿一半來作音樂的話一定可以使遊戲的評價與可玩性更為提高的。

以往戰略遊戲一直沿襲著三國志式的方法來做，久而久了玩家會開始覺得戰略遊戲越做越爛，甚至拒玩。無可諱言的，作者未能在遊戲中加入新鮮的點子吸引玩家，一成不變的製作方式成了戰略遊戲的致命傷，在這個環境中問世的天使帝國，不但未向過去低頭，進而對戰略遊戲作了新的詮釋，實屬難能可貴，讓我們期待更具創新感覺的戰略遊戲上市吧！

/ Mizuno Yeah

特技島

片場一隅………

〃看見約翰的飛機了嗎？〃

看到了！導演，在北方，正緩慢接近中〃OK〃，叫技師把火車時速保持在64英哩左右，用信號燈通知約翰降落。一號、二號攝影機預備，〃開麥拉〃！

此時，幾乎所有人員都將視線集中在那架 Sopwith Triplane 斯伯威三翼機，只見它緩緩地降低高度並靠近火車，當飛機機輪碰上火車車頂上那一瞬間，所有的工作人員幾乎都屏住了呼吸……。

說時遲那時快，飛機飛下來了，準確地停在火車頂上了。副導演的叫聲首先打破了這緊張的氣氛〃成功了〃在這一刻幾乎所有的工作人員都高興的跳了起來……〃卡！〃導演微笑的喊著，〃我就知道你行的，約翰！〃

這就是特技島——在這裏，你可以扮演完成世界上最艱難的飛行特技的特技飛行員，也可以是導演，甚至兩者兼具。呵呵，當然，不論你要扮演那一方，專業的技術都是必需的，老是摔飛機的飛行員和什麼都不會的導演都是無法在特技島上獨當一面的，不過，你放心，這裏可讓你從頭開始摸索，直到你熟悉一切。

特技島是華德狄斯耐的飛行模擬巨作，當你在這裏飛行時，地面不再是簡單的方塊圖，尤其在你飛過城市時，可以清楚的看見一切東西，包括教室、房屋、各式車輛、廣場、公園裏的遊樂場設施，馬路旁漢堡店的信號燈、路標及行人等。如果你的眼睛夠銳利的話，還可以看見行人臉上的太陽眼鏡及手上拿的東西呢！

如何？夠嚇人吧！（我第一次看到時也被嚇了一跳呢！）的確，也只有如此高解析度的地面景觀，才能演出用雙輪撐救囚犯、低空飛進穀倉再從另一邊門飛出、撞穿廣告看板、在隧道中飛越火車等〝高〞難度的特技表演吧！

另外，在飛行器上，特技島也讓人吃了一驚，請注意是飛行器，而不只是飛機，從一

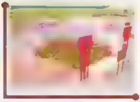
次大戰的 _翼機、雙翼機，到 次大戰的BF 109、零式戰鬥機、JU 87、JU 88、P 51、P 38、F4u等各式戰鬥轟炸機，到今日的F 16、F 15、F 117、米格25、米格29等戰鬥機，啊啊……別急，還有波音727、73 7、747、U-1、B-2、SR71、Tu-142，太空梭等各式飛機！

嘿嘿……上述只是飛機中的 部分而已，此外，能"駕駛"的飛行器還包括滑翔翼、降落傘、鴨子、罵手龍……等，呼呼……又被嚇 一跳了吧？雖然，各種飛行器的外型並不如F-15 Ⅲ 來的精細，但倒也不差。此外機身光導感的部分處理得相當不錯，是其獨到之處。

正如遊戲說明書中所講，特技島這個遊戲，是 個將特技島的活動重新塑造出來的娛樂軟體。在特技島中，你可以隨時參與特技島駕駛員、導演、製作人、場景設計、剪接師等工作，雖然有些工作是需要相當的耐力及專業技巧的，但只要假以時日，必可得心應手，所以，就算你不是模擬飛行的好手，你仍可在特技島中找到屬於你的 片天空。

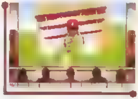
你可以用特技島的場景設計功能設計出自己的城市、廣場，甚至戰場，也可以用剪接的功能剪接指出一段誤充動畫，畢竟特技島並不是專屬於飛行員的，它可以讓每一個人找到屬於自己的那一片天空，或許這也正是狄斯耐設計特技島的目的吧！

話說回來，在特技島中最讓筆者詬病的，便是其飛行操控能力——極差。不管是用什麼飛行器，只要你扳動搖桿角度過大，飛機便會轉翻不停，加上動不動就失速，拉機昇空的速度也不夠快。簡直就＊＃@！！



拜託！這是 -個特技飛行遊戲，要表演特技的哦！沒錯，或許這樣是比較接近眞實，但也不能爲止犠牲娛樂性呀。難道不能像太平洋空戰英雄 樣，既眞實又好操控嗎？不過話再說回來，畢竟模擬飛行遊戲是狄斯耐的新嘗試，也難怪會有這些缺點，畢竟經驗是累積來的，在此只好期待狄斯耐的不同飛行作品能做得更好。

至於其他方面，在場景設計上的親和力也略嫌不夠，主編輯視圖還不到螢幕的一半大，卻要在裏面編輯數個20萬×20萬單位大小的場景，而且無法將地圖放大到最大地步，使得編輯小單位麻煩很多。另外，可同時佈置上去的"道具"也只有40個，無法佈置出如市場、大軍隊等較大的"場景"，相信如能改善這幾點，將會使特技島更爲完美的。



總而言之，特技島可說是一個很"大"的遊戲，在這裏將永遠不會有GAME END的時候，除非你玩膩了，否則特技島中永遠有新的特技開拍——只要你願意親自當導演。

當然，對那些喜歡刺激，喜歡空戰的飛行老手來說或許飛太平洋空戰英雄"F-15 Ⅲ""X-WING"等，會遠比拍特技片來的有趣的多吧。不過相信你們看了特技島後，也一定不會反對筆者的這句話——這的確是個值得 看的遊戲。

一、前言

天狼族原本生存於天狼星系中的西里亞行星上，牠們是一種類似地球上螳螂的生物，但是體型見大得多，成蟲可長至1.4公尺高及58公斤重。

牠們的幼蟲是寄生在哺乳動物身上，長大之後則由寄主體中破出，並以寄主的屍體為食物。後來因為西里亞行星遭到一連串的災變，使得天狼族不得不向外尋求適合牠們生存的星球。由於牠們能夠抵抗核子輻射，所以當牠們找到了地球之後，立刻對地球發動了小規模的核子攻擊，然後以災區的屍體為寄主，大量繁衍。

地球的救星——螳螂號戰機

地球上殘存的各臨時政府，為了抵抗天狼族的侵略，在2094年成立了F.O.E（地球同盟）。而為了攻擊敵人的軍隊，保衛地球，因此在拉格爾吉點建立了太陽系基地，以做為一個前哨基地，並從世界各地選出優秀的飛行員來駕駛螳螂型戰鬥機，作為攻擊的主力，而主角（也就是你）就是在此一情況之下被派遣到太陽系基地，參與螳螂機的秘密試驗計畫，成為藍色中隊的一份子。

任務簡報畫面

二、系統需求：

只要是主機為AT或以上的機種，並有VGA顯示器及20MB以上的硬碟空間即可進入本遊戲，雖然手冊上並沒有說明主記憶體的需求，但是依據筆者的個人經驗，只要是有540KB上的主記憶體空間便可成功的進入本遊戲。

三、操作介面：

操作方式雖然支援了鍵盤／搖桿／滑鼠，但是用滑鼠來玩飛行模擬遊戲，未免太奇怪了。筆者強烈的建議用鍵盤搭配搖桿來玩，用搖桿來控制飛行及發射武器，然後用鍵盤來操縱其他項目。這是因為如果只用鍵盤來控制的話，那麼按空白鍵來發射質子砲時，有時根本沒有反應（莫非是空包彈？）。

四、音樂及音效：

另外本遊戲支援魔奇音效卡／聲霸卡／MT 32，當你進入遊戲後，便會有一連串的

畸形搭配數位化語音來介紹這整個故事，只可惜是英語介紹，實在是聽不太得懂。此後在整個遊戲進行中，「偶爾」會出現幾句數位化語音，意思意思一下，不過音效方面倒是做得不錯，蠻有真實感的。但是在背景音樂方面，實在是乏善可陳，過於單調，因此我在玩了幾次之後，便把背景音樂關掉。

另外第　波公司也將另外再推出語音片，想必更能增加這個遊戲的可聽性。

五、畫面：

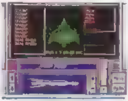
雖然號稱是用了5MB的點圖，但是因為遊戲的畫面只能用320 × 200 × 256色，因此就整體的表現而言是相當不錯，但是有一些畫面的感覺仍然不夠精緻，而且因為使用點圖的關係，當你和別架戰機過於接近時，圖形就會變得相當粗糙。

六、太空戰鬥：

後視觀點

由於太空中並沒有空氣存在，因此螳螂機的控制飛行完全不同於一般的飛機。而由於慣性的關係，若關閉引擎的話，螳螂號將等速的朝原方向前進，因為這一種特性，使得你無法像操縱飛機一般可以快速的改變方向，做出一些漂亮的動作。

當你第　次進入遊戲時，你只不過是個　等飛行員，隨著完成的任務次數愈多，你的軍階便會逐漸上升，所能用的武器也愈多，同時也變成了藍色中隊的一員。



選擇適當的武器

遊戲依然是遵循Microprose的介面，也就是先看過任務簡介後，再裝載武器，然後出擊。不過現在是只要啓動區間跳躍動力，馬上就可以到達目的地。但是有時候　完成區間

不妙　被敵人的飛彈鎖定了

圓滿達成任務，準備回航

跳躍後，馬上會被敵人的飛彈鎖定，你必須立即做出迴避的動作，不然你馬上可以聽見爆炸聲，同時螢幕變成紅色（被擊中了！）。

有些任務是相當簡單的，你只要跳躍到目的地，等到友艦發出訊息後，馬上就可以回航，前後所花費的時間不到30秒。但是有些任務，你可能需要　再的重覆進行，花上1～2小時才能順利過關。

七、結論：

遊戲就整個架構上而言，做得相當不錯，在戰鬥時有自動操縱系統，而任務完成後，也有自動降落系統。不過仍然有下列缺點需要改善：

和女友談談天，輕鬆一下

(1)在進行戰鬥的過程中，當你用其他駕駛模式時，有時候會自動跳回1號駕駛模式。

(2)說明書過於簡略，對於螢幕上一些顏色所代表的意思，必須多玩幾次之後，才能瞭解。

遊戲比較特殊的是當你任務失敗後，可以選擇是否要重新再來一次，不用辛辛苦苦的重頭開始。而且也有錄影機的功能，可以從其中學習。

由於電影「小鬼當家」的賣座，使片中飾演小鬼凱文的童星麥考利克．金成了全美國最有錢的小孩，尤其在「小鬼初戀」、「小鬼當家 II」等續集影片皆有不錯的票房後，麥考的片酬也水漲船高，目前身價高達八百萬美金，連許多好萊塢的老牌明星也難望其項背。除了驚人的財富外，各位玩家也許會羨慕麥考靈活俐落的身手與過人的機智，別急！現在PC版的動作遊戲小鬼當家II就提供你一個扮演「百萬金童」麥考的機會。

小鬼當家II故事類似前作「小鬼當家」的劇情，這次小鬼凱文又走丟了，獨自一人徘徊在紐約街頭，而在前作中被凱文整的七葷八素的兩名笨賊也「恰巧」逃獄成功，由於冤家路窄的定律使得世界也變得小了一些，於是凱文與兩位「濕濕大盜」便擠在小小的電腦螢幕上玩著你跑我追的遊戲。

先從紐約街頭追到大飯店，再由大飯店追到玩具城，沿途凱文必須善用地形與丟擲物品來拖延兩名壞蛋的腳步，只見兩個壞蛋不時摔得鼻青臉腫，真是既可憐又有趣，玩家控制的凱文只要不被壞蛋抓到，便能順利的回到母親的懷抱中，又是一個溫馨的結局！

以動作遊戲的角度來看，小鬼當家II遊戲畫面的捲動還算流暢，構圖也不會有令人有眼花撩亂的感覺。整體來說畫面的表現還算不錯，筆者特別欣賞玩具城這一道關卡的畫面，配色比其他關卡還精彩，可以使用的道具也比較多。遊戲共有十道關卡，只要讓凱文跑到每一道關卡的終點就算過關，過關後便可配合情節欣賞到幾張由電影擷描下來的精彩劇照，遊戲難度共分三級，選擇簡單級，則一般的玩家只要多試幾次應可順利破關；選擇中等級時，兩名壞蛋追凱文的速度會變得快一點；如果選擇困難級，兩個壞蛋會健步如飛，想要破關可能得費不少勁。

遊戲配樂節奏相當緊湊，增加不少緊張刺激的感覺。音效方面則無啥表現，是比較有缺憾的地方，試想在追逐的過程中如果能多一些驚呼尖叫的聲音，或是丟擲物品所造成的碎裂聲，整個遊戲的可玩性便會大為提高。

整體來說，小鬼當家II算是一個不錯的動作遊戲，遊戲的過程也相當緊張刺激。雖然是改編自同名的電影，但在劇情上的著墨並不多，過場畫面訊息也很少，沒有看過電影的玩家可能在破關之後，還不曉得到底是在玩「啥米碗糕」。玩完以後，筆者對那兩個傷痕累累的可憐壞蛋甚為同情，如果遊戲設計能讓玩家扮演壞蛋來追凱文，報一箭之仇，也是很有趣的構想，您說是嗎？

軟體世界發行 / 何布

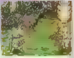
© 1993 Q.Q.P. All Rights Reserved
Manufactured and Distributed in Taiwan ROC and Hong Kong under license by Asia Recording Co. Ltd.
of Destiny
機 型：IBM PC/AT
中英双語版本

大型電玩遊樂場

／俞伯翰

目前市面上很多遊戲都以三國時代的故事作爲故事題材的背景，而且以戰略型的遊戲居多大家也都耳熟能詳，如早期的三國演義、三國誌一、二、三代及一款RPG型的有三國誌遊戲——吞食天地（三國外傳）。而電視遊樂器上如任天堂、超級任天堂、SEGA等均有以三國時代爲背景的遊戲，大都以「三國誌」爲名。雖然三國時代在中國五千年的歷史中以成定局，但爲滿足「三國迷」們的需要，其相關遊戲是一代接一代地推出。

大型電玩的Game一向以射擊及動作類爲主（不可能有人玩戲仍在大型電玩上存檔，而下次再來接著玩吧？）。而自從「快打旋風Ⅱ」推出後，更造成了一股動作類遊戲的旋風，動作遊戲便如雨後春筍般地一一推出。雖然動作遊戲的名稱琳瑯滿目，但大致上共可分成兩類：

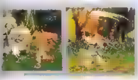


第一類爲兩人對戰型，這一類的遊戲著重在二位人物互相攻擊取勝，無第三者介入，如「快打旋風Ⅱ」、「餓狼傳說Ⅰ、Ⅱ代」、「龍虎拳」之類的遊戲等。

第二類爲過關斬將型，這類遊戲的重點在突破關卡，每一關的結尾均有一位魔王把守，如「惡戀王」、「龍武士」、「三國誌Ⅱ」和「三國外傳」之類。

第一次看到「三國誌Ⅱ」這個遊戲是有一次到電動玩具場所發覺的，當時覺得和「三國外傳」十分相像，只不過每人少騎一匹馬

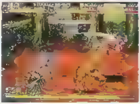
而已嘛！犯得著要這麼多人排隊去等嗎？回到家時，筆者的弟弟向我炫耀他「三國誌Ⅱ」全破，得到一張海報。後來和弟弟去玩時，才發現其確實有其迷人之處，而且人物的動作招式，竟有「快打旋風Ⅱ」的影子存在！



「三國誌Ⅱ」以三國時代的赤壁之戰為背景，全部共分九關十一位將領，我方共有五個人可供選擇，這五人分別為關羽、張飛、趙雲、魏延、黃忠。同時可三人一起玩。每個人物的基本招式為拳打、腳踢、衝撞、摔跤。關羽和張飛在速度及力量上均相當；關羽的必殺技為鐵頭功及壓人；張飛則為咬人（像快打Ⅱ的怪獸布蘭卡，而且血噴得也很誇張）、旋轉倒頭摔（像快打Ⅱ的桑吉爾夫）；趙雲則力量較小，但速度最快，絕招為昇龍拳（像快打Ⅱ的龍及肯）和空摔；黃忠是唯一具有遠程攻擊能力的人，手持弓箭（但常射到自己人），他也具有類似趙雲昇龍拳的絕招；而魏延力量中等，速度稍快，絕招為腳刀（像快打Ⅱ的凱爾）。

而將領共有十一位，第一位為李典，第二位為夏侯惇，第三位為許褚，第四位為吳琦、吳蘇、吳哥三位中國女子，第五位為曹仁，第六位為于禁，第七位為李明，第八位為張遼，第九位為徐晃，第十位為呂布，第十一位也是最後一位當然就是曹操啦！

每一關中都有輔助過關的寶物，如刀、狼牙棒、槌子、匕首等）其中以「聖劍」（打渠魂時很有用）及「草薙」（威力最強大）。若能打到第七關中的夏侯惡倒還可得到「青虹寶劍」，擊倒趙明則有「七星劍」（打呂布不錯），能補充體能的有許多食品如包子、肉、烤乳豬、烤雞等。若取到韁則有馬可供騎乘，但筆者建議最好別上馬，因為騎馬反而容易死。



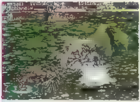
本遊戲在畫面的圖形上做得十分精緻，背景也有許多種不同的背景，但既然是作戰，怎會有人在一旁加油呢？雖然為以中國歷史的故事為背景的遊戲，但畫風仍然有日本的味道。小兵也有許多種，不過很多人的名字都只有一個字如張、李、王等，整體上不會給人有一直重複的感覺。

在音樂及音效方面，大都承襲「三國外傳」，有些樂曲僅稍加改編，或許是電動玩具場太過吵雜的原因，筆者聽不

孔明

五　虎　將

太清楚。在操作方面，只用到二個按鈕，不會很複雜，使用各種絕招也不用按太多按鍵或將搖桿轉來轉去，只是張飛的旋轉倒頭摔較難用。筆者第一次玩便可打至第五關。



有一件十分奇怪的事，即將領中除了三位中國女子及曹操外，其他各關的將領均十分巨大，而且都是大胖子，所持的武器也十分誇張，如張遼所持的大槌子體積竟比趙雲還大。而且各關的將領力量不太平均，如夏侯惇坐上馬以後，加以連續衝撞，幾乎無敵，但除了以張飛或關羽等力量較大的人物去攻擊外，摔摔雜兵也可打下來，趙雲的昇龍拳都不一定有用。而貂蟬、貝貝、美琳三位女子及曹操則稍嫌脆弱，但若無法在十秒內打敗曹操，曹操便會逃走，而導致另外二國被滅亡，曹操一統天下。

整個遊戲的結尾共分三種，有一種結局前文已提過，另一種乃打敗曹操後，若放走他，會形成三國鼎立，維持長久和平，若殺掉曹操，蜀漢便可統一全國，取得天下。

若在第一關的將領李典處放火，到第二關打夏侯惇時，場景便有火的出現，各位讀者可以試試。

就技術層面上來看，「三國誌II」並沒有太大的創新和突破，idea也是承襲上代，除了畫面配置不同外，其他並沒有太大的變革，倒是操控性差了些（尤其是騎在馬上）。

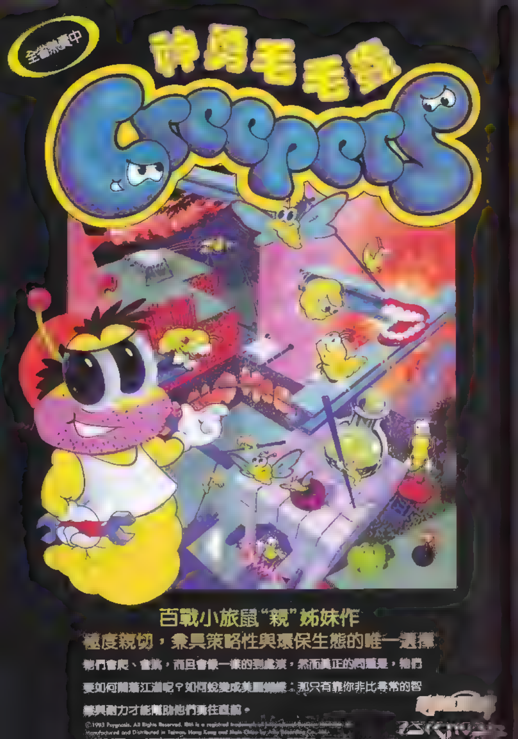
不過如果各位仔細觀察，會發現畫工更細緻，也更具中國的風味，玩起來更有身歷其境的感覺。

另外遊戲中的角色變得比較大，動作也細膩許多，還有不少"BIG"級的人物，閃爍、延遲現象也不明顯，顯示Capcom的技術有相當的進步，在愈來愈注重聲光效果的今天，相信這也是遊戲發展的趨勢

「三國誌II」整體上為一相當吸引人的遊戲，若是能移植至電腦或超任上那就更好了，否則常常跑遊樂場，花了大把的銀子不說，要是被少年隊抓到，可要記一大過一小過喲！

筆者對於以三國為題材的遊戲並無特別喜好，但對冒險遊戲卻情有獨鍾，希望將來能有以三國時代的冒險遊戲出現，以為諸位「三國誌」迷們開創更廣闊的遊戲天地。

魔鬼的女兒
敬請期待
MILLENNIUM


全省熱賣中
Creepers
百戰小旅鼠"親"姊妹作
極度親切，兼具策略性與環保生態的唯一選擇
牠們會爬、會跳，而且會像一樣的到處滾，然而真正的問題是，牠們
要如何闖蕩江湖呢？如何蛻變成美麗蝴蝶：那只有靠你非比尋常的智
慧與耐力才能幫助牠們勇往直前。
©1993 Psygnosis. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan, Hong Kong and Main China

異域奇兵

畫面狩獵者

在上期雜誌中與大家討論過了CAP圖形檔的檔頭結構及其操作。這次我們更進一步來探討CAP圖形檔的調色盤（Palette）及圖形資料（Image data）的運用，在此作者利用秀出CAP圖形檔的方式，來為大家作一番深入的探討。

2 秀出模式 13h 320x200x256 色圖檔（以 Pascal 語言為例）

```
uses Dos, Crt, CAP60 ;                                              使用Dos,Crt,CAP60單元
var result   : integer ;                                            宣告執行結果變數
    p256     : palet256 ;                                           宣告 DAC 變數
    infil    : file ;                                               宣告檔案指標
    regs     : Registers ;                                          宣告 Register 變數
    header   : array [ 0..9 ] of byte ;                             宣告檔頭字串變數
begin
  assign ( infil, 'GetCAP.CAP' ) ;                                  開啟一個13h模式...
  reset ( infil, 1 ) ;                                              ...的 CAP 檔
  blockread ( infil, header, 10, result ) ;                         讀取檔頭
  Set_Screen_Mode ( $13 ) ;                                         螢幕切換成13h模式
  blockread ( infil, p256, 768, result ) ;                          讀 DAC 資料
  Color256 ( p256 ) ;                                               設 DAC 顏色
  blockread ( infil, mem [ $A000 : 0000 ] , 64000, result ) ;       讀圖形資料至13h模式之記
                                                                    憶體位置A000 : 0000h
  close ( infil ) ;                                                 關閉檔案
  regs.ah   : = 0 ;                                                 清除硬碟
  regs.dl   : = $80 ;
  Intr ( $13, regs ) ;
  repeat until keypressed ;                                         等待按任意鍵
  Set_Screen_Mode ( 3 )                                             切回文字模式
end
```

3 秀出模式 12h 640x480x16 色圖檔（以 Pascal 語言為例）

使用此模式的軟體及遊戲很多，如：Auto CAD、Windows、雀之塔、模擬螞蟻等。在此，我們以模擬螞蟻的畫面舉例說明。此遊戲所抓下的畫面若以畫面狩獵者的SHWCAP.EXE秀出時是否"多出"一白色外框？此乃是因為此遊戲將"邊界顏色（Border／Overscan）索引值"定為15所致，而SHWCAP.EXE則自動將此值設為0（有關邊界顏色索引值之解說請參照軟體世界雜誌第47期中畫面狩獵者秀圖函式庫應用篇一文）。所以，聰明的你一定就已經領悟到作者的意思，將下列程式中第20行之p16〔16〕：＝0改為p16〔16〕：＝15就可以啦！不服氣的話，還可以試一試其他值（0～15），替你的圖加上不同顏色的外框。

秀圖程式篇(中)

```
uses Dos, Crt, CAP60 ;                                       使用Dos,Crt,CAP60 單元
var i, plane   : byte ;
    result     : integer ;
    size       : word ;
    p256       : palet256 ;                                  宣告 DAC 變數
    p16        : palet16 ;                                   [illegible]
    infil        file ;                                      [illegible]
    regs       : Registers ;                                 宣告 Register 變數
    header     : array [0..9] of byte ;                      宣告檔頭字串
begin
  assign ( infil, 'SIMANT.CAP' ) ;                           開啓 個12h模式...
  reset ( infil, 1 ) ;                                       ... 的 CAP 檔
  blockread ( infil, header, 10, result ) ;                  [illegible]
  Set_Screen_Mode ( $12 ) ;                                  螢幕切換成12h模式
  blockread ( infil, p256, 48, result ) ;                    讀 DAC 資料
  for i  : = 0 to 15 do                                      設 DAC 索引值
  p16 [ i ]     = i ;
  p16 [ 16 ]     = 0                                         設邊界顏色索引值
  Color16 ( p16 ) ;
  Color256 ( p256 ) ;                                        設 DAC 顏色
  size   : = ( 640 div 8 ) * 480 ;                           每色層之位元組總數
  plane  : = 8 ;                                             第一色層爲二進位 1000
  for i  : = 0 to 3 do                                       [illegible]
  begin
  port [ $3C4 ]   : = 2 ;                                    設定輸出到第 plane 色層
  port [ $3C5 ]   . = plane ;
  blockread ( infil,mem [ $A000 : 0000 ] ,size,result ) ;    讀圖形資料至12h模式之記憶體
                                                             位置A000    0000h
  plane     = plane shr 1                                    下一個色層由plane...
end ;                                                        向右移動一個位元
  port [ $3C4 ]      = 2 ;                                   重置輸出埠
  port [ $3C5 ]      . $0F ;
  close ( infil ) ;                                          關閉檔案
  regs.ah : = 0 ;                                            [illegible]
  regs.dl ' — $80 ;
  Intr ( $13, regs ) ;
  repeat until keypressed ;                                  等待按任意鍵
  Set_Screen_Mode ( 3 )                                      切回文字模式
end
```

CAP 文字檔格式

另外，『畫面狩獵者Ⅱ』許多新增功能當中，可抓文字及中文畫面。抓下的中英文文字畫面，檔[illegible]式與前面所提相同，但無調色盤資料，而接於檔頭之後爲文字資料。此文字資料，以所抓畫面上的文字屬性依序存放，由左而右，由上而下，如下圖所示：

CAP 檔頭 (10 BYTE)	文字 [illegible]	屬性	文字 [illegible]	屬性	文字 [illegible]	屬性	. . .

讀者可以利用軟體內所附之 CAP2TXT.EXE 檔，將 CAP 檔頭及文字屬性去除後，輸出爲一般文書檔。如此就可以用文書處理軟體（如：PE2 等）或排版系統，將你抓下的文字作編輯修改。當然，轉[illegible]來的文書檔將失去其原來的屬性，這是無法避免的。

秀出模式 3 之 80x25 文字畫面如下列程式說明（以 C 語言爲例）

```
#include < stdio.h >
#include < dos.h >
void main ( void )
 {
   FILE * CAPfp ;                                            宣告檔案指標
  CAPfp = fopen ( " TEXT CAP " , " rb " ) ,                  開啓一個 CAP 文字檔
   fseek ( CAPfp, 10L, SEEK_SET ) ,                          將檔案指標往後移 10 個字[illegible]
                                                             過 CAP 檔頭
   Set_Screen_Mode ( 0x03 ) ;                                螢幕切換成文字模式
   fread ( MK_FP ( 0xB800, 0 ) , 2, 80*25, CAPfp ) ,         讀資料至螢幕顯示區記憶體[illegible]
                                                             B800:0000
   fclose ( CAPfp ) ,                                        關閉檔案
   getch ( ) ;                                               等待按任意鍵結束程式
 }
```

其中，" TEXT CAP " 爲『畫面狩獵者Ⅱ』所抓下的文字檔。

以上程式爲本軟體函式庫的部份核心程式，公開供使用者做參考。希望各位能有所收穫。經測試，[illegible]些程式編輯後與『畫面狩獵者』秀圖函式庫連接即可正常執行。聰明的讀者甚至就能舉一反三，自己寫[illegible]式秀圖或文字，可能也不再需要與函式庫連接啦！

『畫面狩獵者』所存下的檔案資料均無經過壓縮。應使用者要求，以下筆者列出各模式存下之 CAP 檔案大小供參考：

80x 25	文字檔	➡	4010 bytes
320x200	4 色圖形檔	➡	16022 bytes
320x200	16 色圖形檔	➡	32058 bytes
320x200	256 色圖形檔	➡	64778 bytes
640x200	2 色圖形檔	➡	16010 bytes
640x200	16 色圖形檔	➡	64058 bytes
640x350	2 色圖形檔	➡	28010 bytes
640x350	16 色圖形檔	➡	112058 bytes
640x350	256 色圖形檔	➡	224778 bytes

640x350	32768	色圖形檔	→	448010 bytes
640x350	65536	色圖形檔	→	448010 bytes
640x400	256	色圖形檔	→	256[illegible]78 bytes
640x40[illegible]	[illegible]	色圖形檔	→	5[illegible]20[illegible]0 bytes
640x400	65536	色圖形檔	→	5120[illegible]0 bytes
640x480	2	色圖形檔	→	38410 bytes
640x480	16	色圖形檔	→	[illegible]53656 bytes
640x480	256	色圖形檔	→	307[illegible]78 bytes
640x480	32768	色圖形檔	→	6[illegible]4410 bytes
640x480	65536	色圖形檔	→	6144[illegible] bytes
800x600	[illegible]	色圖形檔	→	240058 bytes
800x600	256	色圖形檔	→	480778 bytes
800x600	32768	色圖形檔	→	960010 bytes
800x600	65536	色圖形檔	→	9600[illegible]0 bytes
768x1024	[illegible]	色圖形檔	→	393274 bytes
1024x768	16	色圖形檔	→	[illegible]3274 bytes
1024x768	256	色圖形檔	→	787[illegible]10 bytes
[illegible]280x1024	16	色圖形檔	→	655418 bytes

以上之 32K （ 32768 ）色及 64K （ 65536 ）色圖形檔大小，爲曾氏 ET-4000 Hi-Color 卡上所測試之結果。至於附在「畫面狩獵者 II 」軟體中之 32768 色 Hi-Color 圖形檔 HI_COLOR.CAP，讀者的電腦配備若不是 Hi-Color 或 True-Color 卡，請勿嘗試秀出此圖，以免出現無法預期之效果。

下期我們將爲讀者介紹如何秀出 Hi-Color 圖形。敬請期待！

／郭祥祥・鄭順火

雷射印表機

麻雀變鳳凰

在1992年裏，各位電腦玩家一定被「升級」的問題搞得灰頭土臉的吧！好不容易存的錢也都跑到廠商的荷包裏去了。「好在」許多重要的官司也都落幕，高度削價競爭的時代也將過去，所以在1993年裏應不致於有像'92年的問題了。

但人們總是要求新、求變的，如何將現有的東西發揮到極致則成了另一個重要的挑戰。像筆者以前向大家介紹的許多壓縮工具，就是因應硬碟空間普遍不足的問題。而現在則想向各位介紹一下雷射印表機的模擬工具，它們可以讓您的噴墨式印表機、24針點矩陣，甚至9針的點矩陣印表機印出有雷射印表機品質的輸出，真是所謂麻雀變鳳凰呢！

當然了，在使用這類的軟體之前，您必須有的基本概念是：點矩陣印表機的輸出是以一行為單位，而雷射印表機則是以一頁為單位。在此前提下，您等較長的時間，印表機才會開始運作。而且一般雷射印表機至少都配備有512K以上的記憶體，一般印表機則沒有這些額外的裝備，所以您的硬碟空間就被拿來暫時充作記憶體。而硬碟的速度是以ms（10^{-6} sec）為單位，而電腦內的RAM則以ns（10^{-9} sec）為單位。所以，當您使用此類工具軟體時感到最大的不便就是印表速度變慢了！好在我們仍有許多變通的辦法，那就是使用RAM DISK！（有關RAM DISK的使用方法請詳閱DOS使用手冊。）當然了，有了心理準備還不夠，你仍然要準備好這些「軟體」才行呢！

A. Laser Twin 5.0

筆者先向各位介紹Laser Twin 5.0。Laser Twin是一家叫METRO的軟體公司發行的。它一貫目標就是模擬HP的雷射印表機。大家都知道，HP是印表機界公認的標準，所以跟隨它的腳步準錯不了！前一版的Laser Twin是模擬HP Ⅱ P的功能，但METRO公司卻花了不止一年的時間才推出Laser Twin 5.0。正如METRO先前所承諾的，最新版的Laser Twin 5.0支援了HP Laser Jet Series Ⅲ的功能。所以，任何能使用Laser Twin 5.0的印表機也就好像有了一台HP Ⅲ的印表機，您說，這是不是很爽呢？也許讀者並不十分了解HP Ⅱ和HP Ⅲ的大差別，所以，我先為您做一下簡單的介紹。HP Ⅱ就是一般大家所知道的雷射印表機，所以，我也就不再多談了，而HP Ⅲ則是加入了Scalable fonts，也就是我們常聽人說的向量字型。Laser Twin送您12套字型中，有8套可放大至1000點的Scalable Fonts。這也就是為什麼從今以後您也可以印出有專業水準的報表來。

Laser Twin（以簡稱LT5）的工作原理也並不難懂。它是一個在記憶體中的程式，每當您印東西的時候，電腦把資料送到LPT1（或是任何您所指定或預設的輸出埠）時，LT5就跑出來將這些資料攔截下來，然後LT5就把送出的HP Ⅲ語言轉換成您印表機輸出！了解了它的工作原理之後，您就知道該如何安裝您的程式了吧？就是把任何您在使用的程式的印表機輸出裝置都改成HP Ⅲ，所以，這些程式會送出HP Ⅲ的形式的資料，再由LT5輸出到您的印表機上去，怎麼樣？很簡單吧！而且這是一舉數得的事呢，因為從今以後，所有您的程式都將「認為」您有了一台HP Ⅲ的印表機，您也當然不必為您的印表機的相容問題傷腦筋了！尤其是那些買了「冷門」印表機的人常在安裝新程式時而苦惱，因為並不是每一個程式都支援您那寶貝的印表機啊！而且您注意到了嗎？即使您在使用HP Ⅱ或相容印表機的話，您依然可以從中得到好處，因為LT5賦予了向量字的功能。

當然了，有了雷射印表機後，您可能又想多裝字型上去！就像真正的HP印表機一樣，LT5也預備了許多字匣（Font Cartlages）供您使用。而且價格比真正的字型卡還多而且更便宜呢！

LT5的「特異功能」還多著呢！除了上述提

到的相容功能外，LT5 又提供了「Preview」的功能，也就是說，在印出之前先讓您檢視一番！若是對於輸出有所不滿意的話，您可試著看看印成橫的（Landscape）會不會比較好呢？您甚至可以放大或縮小整項的輸出呢！夠酷了吧！由於LT5是上面提到可以攔截的程式，攔截後當然是任您擺佈了。所以有以上的功能也不算太怪異就是了

而且您可以將輸出「Print-to-disk」，以便您有空時一次印它個幾十份！（還記得用LT5時印表速度會變慢吧！）

所以，想將您的印表機升級成HP Ⅲ嗎？買一份Laser Twin 5.0吧！保證物超所值！（當然了，如果您有錢到可以買真正的HP Ⅲ，甚至HP Ⅳ的話，當然就另當別論了！）

B. Emulaser

EMULASER 能輸出彩色文件

Emulaser 顧名思義就是模擬雷射印表機。其實它的工作原理和Laser Twin 5.0 十分類似。而Emulaser則強調它是模擬高品質的「Post Script」雷射印表機！什麼是Post Script呢？簡單地說它是一種向量字的技術，所以，有了Emulaser就使您的印表機也可以印出許多好看的向量字了呢！由於筆者曾提到過雷射印表機的輸出是以一頁為單位，再加上模擬程式的解譯過程，所以在您下達印表的命令到真正開始印的時間會很久，因而您也無法繼續使用您的電腦及程式！有鑑於此，Emulaser則提供給您另一項工具程式一Print Spooler！這個小程式先要求程式把東西輸出到Spooler，所以您可以繼續使用電腦，它再慢慢地把東西印出去！

Emulaser 和 Laser Twin 比起來又有哪些特色呢？最主要的差別是Emulaser標榜它是Post Script的印表機模擬，而非僅只是HP Ⅲ的模擬！而且它對彩色印表機也全盤支援！您不必擔心為了高品質而犧牲了它的顏色！而且不像LT5只幾有幾種向量字的支援。Emulaser總共給您70種不同的向量字，您可任意放大或縮小，從1到1000點不等！而且您也可以做許多特殊效果，諸如把字體轉任意角度或是使用不同灰度的層次，或花

EMULASER

量字紋字等等，這許多花樣可使您在印文件時也好像在玩 Game ！另外，Emulaser 更提供了使用 Windows 的支援，不必買兩份軟體，有了 Windows 的支援的話，您更是如虎添翼。因爲在 Windows 中又有數不盡可供運用的 True Type Fonts 或是 ATM Fonts ，所以，它的好處大家必然也十分了解了吧！

看完了以上介紹的兩個工具程式，大家是否也想試一試呢？筆者認爲，高品質的輸出是必然的趨勢，像這一類小投資大回收的東西，值得您多看一眼！

當然了，自從 Windows 大行其道，並且加入 True Type Fonts 的支援之後，所有的印表機只要能和 Windows「掛鉤」的話，也都能使用這許多 DOS 的程式，所以，手頭上這許多 DOS 的 Files 怎麼辦？尤其是公司行號一定有許多 Word Perfect 的檔案，一旦轉用 Windows 之後，許多文件都要特別去維護或修改。若用的是 Word Perfect for Window 5.2 問題還小；若轉用 Microsoft 的 Word for Windows 2.0 ，保證原來的表格及圖形都面目全非。除了這些檔案間的不相容問題外，Windows 在系統資源不足時，十分不穩定的現象，也使許多人望之卻步，於是，一些去蕪存菁的程式就應運而生了。其中尤以 True Type for DOS 最值得一提。現在就讓我們一起來看看這個程式，體會它的優點，

C. True Type For DOS ：

顧名思義，就是使您的 DOS 程式也能利用原先只能用在 Windows 下的 True Type Fonts（以下簡稱 TTF）。但您也別高興得太早，它並不支援所有的 DOS 程式，只支援像 Word Perfect 5.1 、Microsoft Word 等較有名的軟體。本程式提供了 44 種 TTF ，而且您可以把 Windows 本身的 TTF 也加進去。筆者目前就約有 200 種不同的字型，使用這些 TTF 當然是本程式最大的優點，但卻非唯一的優點。您甚至可以利用程式內的工具來修改字型並進而創造字型，像是字體的粗細、傾斜的角度、漸進的層次、灰度、背景的花樣及圖案等等。所以變化十分大！而 DOS 的程式也就被賦予了新的生命。您也不比急著把 DOS 程式給丟了！

Windows 的歸業線的不外是親和性極高的圖形介面及高品質輸出和多工的擴充性。如今，Microsoft DOS 6.0 也出版了，但並未將上述優點融入其中。這也就是爲什麼筆者向大家介紹這類工具的原因了！因爲如此一來，我們可以用 DOS 卻有許多 Windows 才有的優點，您說是嗎？

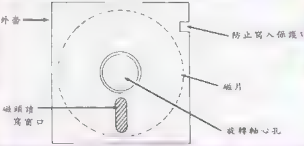
／蘇經天

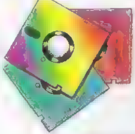
拯救發霉磁片

有一天心血來潮，將塵封已久的磁片拿出來玩，沒想到放入磁碟機後，一陣嘰哩呱啦的聲音，再鍵入[Play]，結果出現了「Sector not found error reading drive A」的訊息，這便是磁片發霉了，結果重新開機時出現了「Disk boot failure」的訊息，嘗試了好多次也用了清潔片沒想到皆「沒法度！」只好送去電腦公司，天啊！清潔一下磁頭竟要500元，真是令人噴飯。

後來經過幾次試驗，發現了清潔磁頭及磁片的方法，其實只要將清潔片點上清潔液後，放入磁碟機後，用手將清潔片向上頂或向下頂，增加摩擦力，就可以完全的清潔磁頭了。至於發霉的磁片，只要將清潔液點入「磁頭讀寫窗口」（如圖），再放入磁槽，便會發現再沒有嘰哩呱啦的聲音，只要沒有損壞，十之八九都可重新使用。

就是那麼簡單！以後若有發霉的磁片便可不必太緊張了，希望本文能對各位有幫助。





／吳維瀚

第48期 開開傷腦筋中獎名單

戴玉傑	台南縣
朱芳志	高雄縣
蘇志弘	高雄市
焦仁杰	高雄市
林聖博	高雄縣
張志銘	南投縣
劉力維	台中縣
王仁炫	台中市
魏志弘	台北縣
曾傳建	台北市

以上中獎者各得價值500元以內的遊戲（不限套數，但不可超過500元）。中獎者請靜候通知。

人要衣裝 佛要金裝 電腦要？

Part 1：CASE 入門篇

看了上面的填充題，相信聰明的您一定已猜到到空格中的答案了吧！沒錯，就是外殼（CASE），翻遍台灣所有的電腦雜誌，相信您一定很少看過有關電腦外殼介紹或分析的文章，一方面或許是因為大家在選購電腦時通常只會注意到她的外表看起來美不美，但是您可知道電腦外殼如同選老婆一樣，不單是外在美，其實內在美是更重要的！另一方面您或許為會認為電腦外殼能有什麼學問，不就是一個鐵盒子嘛，而且只要不會散掉就可以了！如果至今您仍是抱持著這種想法的話，那可就大錯特錯且實在太落伍了，不過也別太擔心，台灣的消費者本來就蠻可憐的，不然就不會有我們這些作者的存在了，無論如何！想一探電腦外殼的究竟的話，就請看下去吧。

「模組化的設計」已經成為選購電腦外殼時不可或缺的條件

相信您或許皆曾碰到過下列的狀況，例如：在使用電腦的過程中觸碰電腦被電到、硬碟中的資料在無任何病毒或其外力干擾無緣無故地會減少或混亂，甚至於整顆硬碟資料被毀掉，螢幕在開機或使用時會閃動的很厲害……等；告訴您其實這些問題會發生的原因皆發生在於您所買的電腦外殼品質太差！所有在購買電腦系統時會注意電腦外殼的人只注意一點：夠不夠漂亮！而當上述狀況發生時甚至根本不曉得問題點是在電腦外殼上，會導致這些狀況發生的原因包括了電腦外殼所使用的材質，內部機構的設計，是否曾通過FCC的檢驗，所用材料的厚度……等，不過，這些原因皆非三言兩語就可解釋清楚的，好吧！就讓我們先從電腦外殼的歷史說起吧。

自早期的蘋果二號（APPLE II）一直到IBM PC-XT/AT的年代，如果曾歷經這個時期的一定都仍記得那時的電腦外殼有多土，不過在這個時期外形上的變化是非常小的，大多一直沿用由IBM推出XT時的外殼樣樣，而且在那時候硬碟尚

鐵殼容易生鏽、[illegible]等缺點，在國外已漸被淘汰。

未發行，所以大多在面板上仍以5 1/4"的軟碟為主，而擺設的方式亦仍以橫式（Desktop）為唯一選擇；而由於在演進的過程中，有人發現電腦並不一定是要橫躺的才行，且工作空間有限，直式（Tower）的電腦外殼便應運而生了，只是在初期由於大部分硬碟及軟碟的技術並未十分成熟，當直式放置在儲存或提取資料時會有[illegible]資料損失的危機，不過一直到了前一年，這個問題因技術成熟後並毫無影響了，以容量來區分的型式可分為下列幾種

A.大型電腦外殼（Large）：可容納裝置超過五台以上的硬碟或軟碟，一般皆以大型網路或工作站才會使用，大多以直式外殼為主。

B.中型電腦外殼（Middle）：可容納裝置二台5 1/4"及二台3 1/2"的硬碟，軟碟或光碟，是目前最適合消費者的尺寸，因為目前一般皆裝一台軟碟及一或二台硬碟，但在光碟日漸普遍的今天，如果電腦外殼無此擴充性則到時您又要花錢換外殼了，擺設方式的話，橫式及直式皆非常普遍。

C.小型電腦外殼（Mini）：可容納裝置一台5 1/4"及一台3 1/2"的軟碟，硬碟，體積與中型電腦外殼差不多，只是如果要顧慮到擴充性時則要大打折扣了，擺設的方式亦為直式或橫式一樣普遍。

D.苗條型電腦外殼（Slim）可容納裝置一台5 1/4"及二台3 1/2"的軟碟或硬碟，目前一般皆使用網路上的單機，個人電腦上使用較無法配合實際需要。

相信您在瞭解了尺寸及容量上的分野後一定有了自己心目中適當的型式產生，以個人電腦的消費者而言，中型及小型的電腦外殼是主要的市場佔有產品，但要請各位消費者考慮的就是剛才所提的擴充性的問題，畢竟如何使自己所使用的產品不落伍且又實用是在採購電腦產品時的最高原則，接下來讓我們看一看材質。

一直以來外殼皆由二部分組成面板的材質由塑膠製成而底部及上蓋部分則是使用鐵的材料，而通常塑膠的材質又以PP及ABS（可不是甚麼煞車系統唷！）二大類為主；PP的材質一般是使用在如玩具上，較軟，成本也較低；而ABS的塑膠則是使用在如影印機、電視、傳真機……等的專業塑膠，韌性強、硬度高，不過成本也較高，而在鐵質部分的材質以鍍鋅鐵板、冷軋鋼板及馬口鐵三大類為主，鍍鋅鐵板的成本相低，[illegible]過它只將鐵板在接

在「模組化設計」中，磁碟機是可以隨意抽取的

鍍鋅，但其缺點為斷面容易再生鏽且防潮性差，冷軋鋼板亦為直接電鍍，其焊接點就亦容易生鏽，目上電鍍[illegible]的已列為非法行為（[illegible]問題），所以使用此方式的人也越來越少，馬口鐵是三種中成本最高的，但因其重量輕且既彈性強及防潮性高所以好，不過因其硬度較差所以目前的做法是在外層以塑膠套住來達到其最好的效果，不過相信各位消費者即使使看到也分不出材質（除非您是機械系畢業的），可是請放心，在進階篇中將會教您如何去選擇一個真正好的材質之電腦外殼，只是在這之前還要告訴您目前世界潮流中電腦外殼的流行趨勢 →→→「**模組化設計**（MODULLS DESIGN）」。

……………………………………待續中…

軟體世界交誼廳

Hello*，*Everybody，哦，請別誤會，我不是Golden Flower耶，吾乃軟體世界交誼廳廳主無花老者是也。

近來由於店內生意日益冷清，逼不得已，只好放下老人家原有的矜持，取消「軟體會客」的勾當……哦，說溜嘴了，竟將它改為青少年交友聯誼的場所（兼營社團的性質）。無論您住在何處（不分海內外）？年齡多大？性別為何？信仰什麼宗教？堅持何種政治體制？只要您對電腦遊戲有興趣，或是想對電腦軟硬體方面的知識做更進一步的了解，都歡迎您加入這個園地。

雖然本店既沒有泡沫紅茶，也沒有KTV可唱，但是我們最大的希望，即是在提供大家一個乾淨、健康的休閒園地，並達到知識交流的目的。

若是因而撮合一樁好姻緣，我們也是樂觀其成啦！不過，您應知道，老人家的身體總是不太好，無法承受太大的工作壓力，因此本店並不提供「代客解答」的服務，而且常言道「三個臭皮匠，勝過一個諸葛亮」。如果你能透過這種方式，既能交朋友，又能請他為你解惑，還能學得多種語言，並分享玩GAME心得，那不是美事一樁嗎？

誠心邀請您加入我們的園地，並請「呷好道相報」，將這個好消息廣為流傳，以造福更多的電玩同好與曠男怨女（？）。最後，祝大家

玩 GAME 愉 快

廳主 無花老者 書

軟體世界交誼廳

姓名：陳正豐
年齡：17
性別：男
電話：(04)252-0689
地址：台中市西屯區上石里滿平巷5弄25之2號
曾玩過的遊戲：MIG-29M、無敵飛狼2000、夜鷹F-117、三國志、禁忌遊戲
留言：本人剛接觸Computer Game不久，希望能與喜好模擬（特別是軍事類）、戰略類的同好交往，也想多吸收硬體方面的知識及電腦繪圖方面的知識

軟體世界交誼廳

姓名：方詠和
年齡：17
性別：男
電話：(07)332-1790
曾玩過的遊戲：決戰坦克、香港麻將、邪神傳說、吞食天地、俠影記
留言：本人為忠實的「赤腳族」，也是一位超級RPG迷，希望各位「同志們」，儘速來電！！不要忘記哦！

軟體世界交誼廳

姓名：謝安宇
性別：男
年齡：12
地址：台北縣中和市興南路一段1～6號
電話：(02)944 0526
曾玩過的遊戲：笑傲江湖、創世紀7、鐵路A計劃、大時代的故事、文明帝國
留言：希望能交上一些喜愛Game之友，特別喜愛RPG、戰略類，想了解硬體設定、配備使用法，喜歡設計戰略圖

軟體世界交誼廳

年齡：22
姓名：吳峻輔
性別：男
地址：員水鎮新民街152巷6弄8-1號
曾玩過的遊戲：美少女夢工廠、德軍總部、爆笑出擊、七百財寶、MAXIMUM OVERKILL、COMANCHE
留言：本人喜歡冒險類遊戲及動作類遊戲，目前正研究C語言及COBOL商用語言，想了解各種介面卡的特性功能。

軟體世界交誼廳

姓名：陳良琍
年齡：15
性別：男
住址：高市前鎮區宏光街22巷13號
曾玩過的遊戲：美少女夢工廠、笑傲江湖、天使帝國、魔神戰記、俠影記
留言：我是個電腦初學者，許多電腦知識不了解，希望能找個年齡相差不大的人，共同研究討論、指點迷津，男女不拘，學生、女性尤佳

軟體世界交誼廳

年齡：18
姓名：黃裕成
電話：(04)287 2549
性別：Boy
曾玩過的遊戲：魔眼殺機Ⅱ、臨月傳奇、笑傲江湖、鬼屋魔影、哲學家故事、揚帆奇航
留言：各位GAME林同好們，在下向各位請安了！由於這個地方的GAME林同志較少，所以必須向外發展，以結交更多的GAME林好手。來來來！咱們攜手為伍，起手互擊，從此，有GAME同玩，有難同當！！等着你！

問·題·診·療·室

台北市 李欣峰

Q 請問福爾摩斯探案中文版和七首疑雲攻略單行本，大約會在何時推出？另外是否可以用劃撥方式來劃撥以上的產品？謝謝！

A 福爾摩斯探案現正全面中文化中，消息曝光後早已引起各路推理同好之注意。不過由於佈局縝密，劇情龐大，實為推理之經典之作，軟體世界製作部門在中文化的過程中亦不敢掉以輕心，而截至目前未發佈該軟體之推出日期。該遊戲之攻略單行本之推出必在遊戲推出之後，以避免降低各玩家辦案的樂趣與成就感。

而七首疑雲攻略本之推出日期亦未定，但魔眼殺機II —魔月傳奇攻略本之後，軟體世界雜誌社先推出的攻略本為魔界召喚（Summoning），預定推出的時間在五月底到六月中旬之間，敬請密切留意本雜誌所發佈之消息。

另外，本社推出之攻略單行本皆可以劃撥方式購得。詳情請洽服務專線。

台北市 紀奕鳴

Q 軟體世界問題診療室，您好：

關於魔奇金霸卡，下面有一些問題要請問：

1. 魔奇金霸卡可否郵購？方法如何？

2. 標準價格是多少？郵購價格又是多少？（請不要說「售價在 2000 ~ 3000 元之間」）

3. 如果魔奇音效卡的保證卡上，沒有蓋上經銷商的保證章，可否折價 500 元？

以上問題希望能詳細且迅速回答。

A 有關魔奇金霸卡一事，以下是本社代為詢問之結果

1. 目前公司內已無魔奇金霸卡的存貨，因此無法提供直接郵購之服務。玩家若有需要，請逕洽各地經銷商（建議多問幾家）。

2. 魔奇金霸卡價格為 NT$2500 元。

3. 請以魔奇音效卡 I 之介面卡，向經銷商折價。如此，您就可以台幣 2000 元購得魔奇金霸卡。

新店市 許淳傑

Q 敬啓者

貴公司近來為其所代理的 Game 中文化不遺餘力，令許多不諳英文或者英文程度不佳的玩家感到窩心。而且貴公司中文化的技術極佳，不失原著的風味，因此深受玩家們的好評。而貴公司對本土的作品之用心良苦，也令人感佩。

然而，也有一些比較忠於「原著」的玩家，或者想磨練英文能力的玩家卻因此失去了玩好 Game 的機會。也許中文化帶給了我們方便，但卻也因此失去了感受「原味」的機會。假如想玩「英文版」的玩家，必定得找郵購商代購原版 Game。如此一來，價格必定提上千元。所以希望貴公司在中文化嘉惠國人外，同時也能體諒我們這些渴望玩到「英文版」Game 的玩家。在出中文版 Game 時，同時也出「英文版」的 Game，以償我們這群玩家的宿願。

此外，創世紀典藏版 II 四代至六代，何時能出版？希望能在軟體世界雜誌裡給敝人一個答覆，謝謝！

最後，祝貴公司，業績蒸蒸日上，愛用者滿天下。

愛用者 」

A 本社刊登您的心聲，並傳達給軟體製作部門作為參考，我們相信定有不少玩家也有相同的渴望。

另外，創世紀典藏版 II 尚未有消息傳出

鳳山市 葉益松

Q 您好！自從在軟體世界雜誌上（48 期），看到有關笑傲江湖報導內容上的一行話——「單色版正在趕製中」。心裡真有說不出的高興，真的萬般地感謝軟體世界，因為這個期待一個多月的超級好 Game 終於可 PLAY 了。

因為我是個單色用戶，所以平常所玩的 Game 很少（大多數都只支援 VGA）。而當我在去年資訊展時看笑傲江湖的展示畫面後，就下定決心，此 Game 一推出，不論價格多少「錢」定買。但好事

問·題·診·療·室

多麼，又在前幾期的雜誌上有內幕　本內幕大公開，上面寫著：「笑傲江湖只支援 VGA 。」我這顆既期待又怕受傷害的心，真的受到嚴重的創傷。

但是　波三折，當我又得知單色版正在趕製中的消息，又不禁燃起了　線生機。從 3 月 5 日等到 3 月 25 日（　天　天的數日子是一件極為難受的事）終於出版了，但是卻支援 VGA 。當時還以為自己眼花，經證實後，確實無誤，包裝上只標示支援 VGA ，並無單色版出現。

我不知道雜誌上所寫的為何跟現實的有差異，到底笑傲江湖是否有單色版？

個內心已重創的人

看了您的信後，實在是感慨良多，本社在此為笑傲江湖單色版在雜誌上　波　折的訊息，造成單色玩家的「創傷」致歉。

我們可以體會您的心境與感受，在一片配備升級的趨勢與壓力下，我們仍然努力地試圖能多方照顧單色玩家，畢竟大多數的玩家仍是在學學生，雖已瞭解配備升級的趨勢，仍因現實因素無法在短期內升級。笑傲江湖的製作群也是掙扎著希望能推出單色版，來照顧單色玩家，但是在受限於製作上的現實考量（這些考量大多是站在玩家的立場，詳見 P.80 ），笑傲江湖並未推出單色版。

新竹市　戴乃昌

本人電腦因病毒入侵，致資料全毀，現重新安裝，然部份遊戲祕訣卻無法找齊。烏茲衝鋒槍遊戲本人依軟體世界雜誌 22 期內槍榴彈修改法修改後，趣味性增強許多，卻因該雜誌未加好好收藏，致此次重新建檔卻尋覓無蹤，在此請貴社幫忙，是否可告知何有舊軟體世界雜誌 22 期可購買？或是否可告知烏茲衝鋒槍槍榴彈修改程式方法？本人實十分感激，百忙中打擾尚請見諒！
敬祝　　　　　　事事順利

許多的讀者和您一樣有類似的困擾（不全是因病毒入侵所造成）——無法在經銷商處找到他們所需要的早期雜誌。許多極具實用價值的各類遊戲的祕技、修改、攻略、評論及重要訊息散見於各期軟體世界雜誌，使得本刊功能不僅限於提供讀者選購遊戲訊息的參考，而更具實用功能並提供給讀者獲取新知的機會及多項的服務。

因此，本社除了提供以遊戲分類之雜誌內容索引外，更耗費時間將創刊以來之各期雜誌內容做整成冊，供各位參考。因此建議所有與您有類似需求之玩家，利用此次難得的優惠特價機會，將您所需要的雜誌補齊。

台北市　周昇龍

本人是貴刊的忠實讀者，在魔法門外傳未上市前，貴刊曾在遊戲獵人中介紹過，其中表示記憶體的需求只需 2MB ，但我在購買後，載入硬碟後進入遊戲卻顯示記憶體差 9K 。本人的電腦配備是 386SX ， 2MB 的記憶體，而且在進入魔法門外傳之前，已經將所有的常駐程式清掉，而且連滑鼠都沒有驅動，為何還是不能進入？能否將記憶體改裝成 2 個 256K 加上 2 個 1MB 的記憶體，使延伸記憶體由 1MB 增為 2560KB ？真希望魔法門外傳能儘早出現在我的電腦上。

由於魔法門外傳的記憶體需求需要 1MB 的 EMS 或 XMS ，但是在　般 2MB 的機器上，在驅動 EMS 或 XMS 後， EMS 或 XMS 的容量便不足 1MB 了，所以會造成你所說差 9K 的怪現象，這 9K 就是被 EMS 或 XMS 的模擬程式吃掉了。

本刊有關魔法門外傳報導也都強烈建議讀者最好擁有 4MB 的記憶體，「 2MB 以上」與「只需 2 MB 」之間語義的差別造成你的誤會，本刊也甚表抱歉。不過還是有解救的方法，你可以在 CONFIG SYS 內使用 DOS=LOW 的指令，也許可以進入遊戲，不過這麼一來，你可愛的硬碟可會受到無比的摧殘哦！還是及早加裝記憶體省得麻煩吧！千萬不要把容量不同大小的記憶體裝在同　個 BANK 上，因為這樣不但不會變成 2560KB ，而且還會使電腦　當機就當了，在換裝記憶體時，還是找老手幫忙比較妥當。

產品目

智育

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	10	80	HCE	
[illegible]	17	80	HC	
[illegible]	18	80	HCE	
[illegible]	31	80	HC	
[illegible]	33	80	HCE	
[illegible]	37	80	HCE	
[illegible]	48	150	HC	
[illegible]	49	80	HCE	
[illegible]	63	80	HCE	
[illegible]	68	80	HCE	
[illegible]	75	80	HCE	
[illegible]	87?	150	HCE	
[illegible]	166	80	HCE	
[illegible]	171	150	HCE	
• [illegible]	203	80	CEV	只適用彩色
• [illegible]	215	150	HC/EV	EGA/VGA 須配 AT
• [illegible]	218	150	HCE	
• [illegible]	228	150	HCE	
[illegible]	246	150	HCEV	
• [illegible]	254	150	HCEV	
• [illegible]	262	80	HCEV	
• [illegible]	265	150	HCEV	
• [illegible]	266	150	HCEV	
• [illegible]	23	230	HCEV	
[illegible]	41	230	HCE	
• [illegible]	46	270	HCEV	
• [illegible]	67	230	HCEV	
• [illegible]	75	180	HCEV	
• [illegible]	78	230	EV	[illegible] AT
• [illegible]	85	230	HCEV	[illegible] AT
• [illegible]	115?	230	HCEV	
• [illegible]	137?	300	V	[illegible]
• [illegible]	152	460	V	[illegible]
• [illegible]	153	300	HV	[illegible] AT
• [illegible]	164	300	HEV	[illegible] AT
• [illegible]	19?	300	HCEV	
• [illegible]	197	360	HCEV	
• [illegible]	199	300	V	[illegible]
• [illegible]	201	300	HV	[illegible]

運動

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
天生好手	5	80	HC	
[illegible]	14	80	HCE	
[illegible]	15	80	HC	
加州運動會	27	80	HCE	
[illegible]	73	80	HC	
[illegible]	80	300	HCEV	
[illegible]	82	80	HCE	
[illegible]	98	80	HCE	
[illegible]	102	150	HCE	
[illegible]	104	150	HCE	
• [illegible]	123	150	HCE	
[illegible]	124	80	HCE	
[illegible]	143	150	HCE	
[illegible]	189	180	HC/E	[illegible]
• [illegible]	197	150	HCE	
• [illegible]	223	150	HCE	
[illegible]	224	80	HCE	
[illegible]	230	150	V	[illegible]
[illegible]	243	150	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	249	150	EV	[illegible]
• [illegible]	267	150	EV	[illegible]
• [illegible]	268	150	EV	[illegible]
[illegible]	19	270	HCE	
• [illegible]	35	230	HCE	
• [illegible]	50	230	HCE	
• [illegible]	104	300	V	[illegible]
• [illegible]	126	230	EV	[illegible]
• [illegible]	135	230	HCEV	
• [illegible]	136	270	HCEV	
• [illegible]	141	230	EV	
• [illegible]	169	340	EV	[illegible]
• [illegible]	189	500	V	

策略

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	46	80	HC	
[illegible]	135	150	HC	
[illegible]	205	150	HCEV	
• [illegible]	233	150	HCV	
• [illegible]	245	150	HCEV	[illegible] AT
• 凱撒大帝	57	230	EV	[illegible] EGA/VGA
[illegible]	64	180	HCE	
[illegible]	87	290	HCEV	
• [illegible]	88	180	E	[illegible] EGA/VGA
• [illegible]	98	300	HE	[illegible] AT
[illegible]	103	300	HEV	
• [illegible]	173?	360	EV	
[illegible]	175?	230	HCEV	
[illegible]	179	230	HCE	
• [illegible]	182	360	EV	
• [illegible]	194	480	EV	
• [illegible]	200	300	EV	
[illegible]	110	180	HCE	
[illegible]	121	300	HCEV	[illegible] AT
• [illegible]	168	420	HV	需硬碟及 DOS 3.0

錄

☆遊戲名稱前有 * 表支援魔奇音效卡

[illegible]

H：Hercules（單色螢幕）

C：CGA

E：EGA

V：VGA

冒險

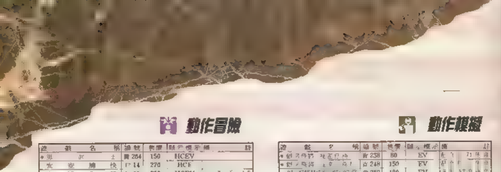
遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	52	150	HCE	
[illegible]	136	80	HCE	
[illegible]	153	150	HC/E	[illegible]
[illegible]	256	80	HCE	
* [illegible]	27	340	HCEV	
* [illegible]	69	420	HCEV	
* [illegible]	78	340	HCEV	
* [illegible]	82	420	V	[illegible]
* [illegible]	91	500	V	[illegible] AT
[illegible]	93	420	HCEV	[illegible]
* [illegible]	94	580	E/V	[illegible] AT
* [illegible]	96	380	V	[illegible]
* [illegible]	108	500	V	[illegible]
* [illegible]	112	420	HEV	
* [illegible]	114	270	V	
* [illegible]	118	300	EV	[illegible]
* [illegible]	122	300	V	[illegible]
* [illegible]	123	420	V	[illegible] AT
* [illegible]	125	300	EV	[illegible]
* [illegible]	127	580	V	[illegible]
* [illegible]	130	460	V	[illegible]
* [illegible]	131	500	V	[illegible]
* [illegible]	134	420	V	[illegible]
* [illegible]	142	500	V	[illegible]
* [illegible]	146	380	V	[illegible]
* [illegible]	147	300	V	[illegible]
* [illegible]	150	380	V	[illegible]
* [illegible]	155	420	EV	[illegible]
* [illegible]	158	460	V	[illegible] AT [illegible]
* [illegible]	161	420	EV	[illegible] AT [illegible]
* [illegible]	162	540	EV	[illegible] AT [illegible]
* [illegible]	166	460	V	[illegible] AT [illegible]
* [illegible]	171	300	EV	[illegible]
* [illegible]	174	480	EV	[illegible]
* [illegible]	184	460	EV	
* [illegible]	190	480	EV	
* [illegible]	192	420	V	
* [illegible]	196	480	EV	

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	21	150	HCE	
[illegible]	25	230	HC	
* [illegible]	3	460	HCE	
* [illegible]	6	340	HCE	
* [illegible]	7	340	HCEV	
[illegible]	11	300	HCEV	
* [illegible]	15	340	HCEV	
* [illegible]	30	420	HCEV	
* [illegible]	36	500	HCEV	
* [illegible]	47	460	HCE	
* [illegible]	49	340	HCEV	
* [illegible]	51	500	HCEV	
* [illegible]	59	230	HCEV	
* [illegible]	60	300	HCEV	
* 英雄傳說 II [illegible]	88	420	HCE	[illegible] AT

動作

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	6	150	HC	
[illegible]	22	150	HCE	
[illegible]	42	80	HCE	
[illegible]	45	80	HCE	
死亡之劍	47	80	HC	
[illegible]	59	150	HCE	
[illegible]	64	80	HCE	
[illegible]	76	80	HCE	
[illegible]	89	80	HCE	
小兵立大功	119	80	HCE	
[illegible]	125	80	HCE	
[illegible]	129	80	HCE	
[illegible]	156	150	HCE	
[illegible]	163	150	HCE	
[illegible]	165	80	HC/E	[illegible]
* [illegible]	172	150	HCE	
[illegible]	174	150	HCE	
[illegible]	177	150	HCEV	
[illegible]	192	150	HCEV	
[illegible]	196	150	HCEV	
[illegible]	207	80	HCE	
* [illegible]	229	150	HCEV	[illegible] AT
* [illegible]	231	150	HCEV	
* [illegible]	232	150	HV	[illegible] AT
十字[illegible]	234	80	HCE	
* [illegible]	235	150	HEV	
[illegible]	239	150	HCEV	
[illegible]	240	150	HCEV	
* [illegible]	242	80	HCEV	
[illegible]	247	150	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	251	150	HCE	[illegible]
[illegible]	252	150	HCE	[illegible]
[illegible]	253	180	HCEV	
* [illegible]	255	150	HCEV	[illegible] 2M [illegible]
* [illegible]	257	150	EV	
* 小[illegible]	263	150	EV	
* [illegible]	270	150	EV	[illegible] AT
* [illegible] 2	272	180	EV	適用 AT [illegible]
[illegible]	6	230	HC	
[illegible]	10	230	HCE	
* [illegible]	13	270	HCEV	
* [illegible]	26	270	HCEV	
* [illegible]	58	270	HCEV	
* [illegible]	68	230	EV	[illegible] EGA/VGA
* NEW [illegible]	72	270	HCEV	
* [illegible]	77	230	HV	
* [illegible]	80	230	EV	[illegible] EGA/VGA
* D[illegible]	132	230	HCEV	
* [illegible]	144	380	V	[illegible] AT [illegible]
* [illegible]	186	480	EV	
* [illegible]	195	360	V	支援 Super VGA
* [illegible] 2	203	380	EV	[illegible] 2M [illegible]



動作冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	264	150	HCEV	
[illegible]	14	270	HCE	
[illegible]	90	230	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	151	300	HV	

角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	23	150	HCE	
[illegible]	30	150	HC	
[illegible]	43	80	HC	
[illegible]	65	150	HC	
[illegible]（上下）	95	150	HCEV	
[illegible]	105	150	HCE	
[illegible]	106	150	HCE	
[illegible]	108	150	HCEV	
[illegible]	113	80	HCEV	
[illegible]	186	150	HCE	
[illegible]	126	150	HCEV	
[illegible]	244	150	EV	[illegible]
[illegible]	261	180	HCE	
[illegible]	2	180	HCE	
[illegible]	9	230	HCE	
[illegible]	17	230	HCE	
[illegible]	18	230	HCE	
[illegible]	20	270	HCE	
[illegible]	27	180	HCE	
[illegible]	40	270	HCE	
[illegible]	44	380	HCEV	
[illegible]	45	340	HCE	
[illegible]	50	180	HCE	
[illegible]	66	180	HCE	
[illegible]	74	230	HCEV	
[illegible]	81	230	EV	[illegible]
神州八劍	92	230	HEV	[illegible] AT
[illegible]	97	300	HCEV	
[illegible]	101	180	HCE	
[illegible]	105	300	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	106	230	HCEV	
[illegible]	109	300	HCEV	
[illegible]	117	230	HCE	
[illegible]	120	340	HCE	
[illegible]	128	270	EV	
吞食天地二 關外傳	129	340	HEV	
[illegible]	138	340	V	[illegible]
[illegible]	140	380	HEV	[illegible] AT
[illegible]	145	230	HCEV	
[illegible]	148	230	HCEV	[illegible]
[illegible]	157	340	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	158	500	V	[illegible]
[illegible]	160	540	V	[illegible]
[illegible]	163	340	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	165	460	HC	
[illegible]	167	340	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	172	210	EV	[illegible]
[illegible]	177	300	EV	[illegible]
[illegible]	181	300	EV	[illegible]
[illegible]	185	360	EV	
[illegible]	187	450	V	[illegible]
[illegible]	188	420	V	
魔法門外傳	193	540	V	

動作模擬

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	238	80	EV	[illegible]
[illegible]	248	150	EV	[illegible]
[illegible]	259	180	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	71	340	EV	[illegible]
[illegible]	124	580	EV	[illegible] AT

模擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	61	80	HCE	
[illegible]	103	80	HC	
[illegible]	198	150	HCEV	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	133	50	HCE	
[illegible]	139	150	HCE	
[illegible]	31	230	HCEV	
[illegible]	48	340	E	[illegible] AT
[illegible]	84	230	HCEV	
[illegible]	198	420	V	
[illegible]	202	540	V	[illegible]

模擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	39	80	HC	
[illegible]	16	180	HCEV	
[illegible]	24	230	HCE	
[illegible]	65	270	HCEV	
[illegible]	88	230	HCEV	

香港地區價目表

項目	售價
[illegible]	HK$ 30
[illegible]	HK$ 50
[illegible]	HK$ 65
[illegible] 3 [illegible]	HK$ 80
[illegible] 4 [illegible]	HK$ 95
[illegible] 5 [illegible]	HK$ 110
[illegible] 5 [illegible]	HK$ 120
[illegible] 7 [illegible]	HK$ 130
[illegible] 8 [illegible]	HK$ 140
[illegible] 9 [illegible]	HK$ 150
[illegible]	HK$ 160
[illegible]	HK$ 110
[illegible]	HK$ 30
[illegible]	HK$ 550

模擬（飛機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	28	80	HCE	
[illegible]	38	80	HCE	
[illegible]	5[illegible]	150	HCE	
[illegible]	92	80	HCE	
[illegible]	109	80	HC/E	[illegible] EGA [illegible]
[illegible]	19[illegible]	80	H/CE	[illegible] CA/EGA 版
◆[illegible]	258	80	HCEV	[illegible]
F-19 [illegible]	5	260	HCEV	
◆F 15 [illegible]	72	180	HCEV	
◆A-10 [illegible]	28	270	HCEV	
[illegible]	33	230	HCE	
[illegible]	42	270	HCEV	
◆SU 25 [illegible]	73	230	HCEV	
◆[illegible]	79	300	HCEV	
◆[illegible]	89	300	V	[illegible] AT
◆A 6 [illegible]	95	300	HCEV	[illegible]
◆F14 [illegible]	11	230	EV	[illegible]
◆A 10 [illegible]	119	300	HCEV	[illegible] AT
◆F 17A [illegible]	133	290	V	[illegible] AT
◆[illegible]	143	270	HCEV	[illegible] AT [illegible]
◆[illegible]	149	380	EV	[illegible] AT
◆[illegible] 3.0	159	500	V	[illegible]
◆[illegible]	176	450	V	[illegible] 50
◆357 [illegible]	183	230	EV	

模擬（汽車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	19	80	HC F	[illegible] EGA [illegible]
[illegible]	85	80	HC/F	[illegible] EGA [illegible]
[illegible]	121	150	HCE	
[illegible]	21	150	HCE	[illegible]
[illegible]	54	80	HC	
◆[illegible]	188	150	HCEV	
[illegible]	195	80	HCEV	
◆[illegible]	259	80	EV	[illegible]
◆[illegible]	273	230	V	[illegible]
◆[illegible]	70	230	EV	
◆[illegible]	1[illegible]3	300	EV	[illegible]

模擬（坦克）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	26	80	HCEV	
[illegible]	[illegible]3[illegible]	150	HCE	
[illegible]	38	290	HCEV	

模擬（直升機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	1	[illegible]	HCE	
[illegible]	32	80	HC	
◆[illegible]	52	180	HCEV	
◆[illegible] 2000	139	340	V	適用 AT/[illegible]

模擬（機車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	142	150	HCE	
◆[illegible]	168	150	HCE	

模擬（其他）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	220	150	HCE	
[illegible]	8	230	HC	
[illegible]	29	180	HCE	
◆[illegible]	37	180	HCE	
◆[illegible]	53	270	HCEV	
◆[illegible]	100	270	EV	[illegible]
◆[illegible]	118	270	HCEV	

其他

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	13	80	HC	
[illegible]	16	80	HC	
[illegible]	67	80	HCE	
◆[illegible]	162	80	H	[illegible]
◆[illegible]	227	150	HCEV	
◆[illegible]	236	150	HV	
[illegible]	260	150	HCE	
◆[illegible]	271	150	EV	
◆[illegible]	99	300	HCEV	
◆[illegible]	107	230	HCEV	[illegible]
DELUXE PAINT Enhanced		2500	HCEV	[illegible]
[illegible]	178	290	CEV	
[illegible]		1650		
[illegible]	180	380	V	[illegible]

徵稿

軟體世界雜誌從本期起開放各公司所出版的遊戲自由投稿，不限制任何專欄，供各位玩家一展所長，歡迎各位踴躍投稿，不過投稿前別忘了詢問一下。

一、下列專欄開放　歡迎各位發揮才投稿相詩

◎遊戲攻略：各遊戲出版公司所出版之遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME 林秘笈：各遊戲出版公司所出版之遊戲之秘笈、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲出版公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍　各遊戲出版公司之遊戲。

(1) 攻略小秘技。

(2) 遊戲程式修改篇（含集錦版），限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。

(3) 遊戲資料權剖析，限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。

◎天外一章：以電腦遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎紙上談兵：遊戲出版公司各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈署和攻防路線。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫　黑白即可，不用上色。

◎不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

二、投稿須知

◎各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論，服務電話　（07）384-8088 轉 289

◎務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費，並在信封上著明所要投稿的專欄。

◎為登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票及信封，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦排版列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請繪在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面畫形檔（格式為.LBM、.BBM、.PCX、.GIF、.CAP）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說，漫畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿。

◎單幅漫畫稿規格：

寬 11 公分，高 8.5 公分。

◎投稿問題於編輯室，如需以信件個別回答，請附回郵及信封，以加快處理速度。由於本社目前已被信件壓得喘不過氣來了，所以剩間副撥、維修磁片、……或其他不屬於雜誌本身及無關連性之問題，請在信封上署名服務課，如此才會加快回信速度，免除等候之苦。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費，每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起，不吐不快每則 200 元。作品如獲刊登，贈送當期雜誌一份。

◎服務電話：（07）384-1505。

◎來稿請寄到：

高雄市郵政 28 之 34 號信箱

徵求右列文章：諸神的黃昏攻略　黑暗紀元攻略　神勇毛毛蟲心得　吞食天地 II 心得

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需的郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資為40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效卡，已停止訂購，請勿再劃撥購買。

玩家注意！

我們處理玩家們的問題時，常會遇上粗心的玩家沒有留意他的現有設備，是不是可以正常執行新買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀7後，來函詢問如何使用）。請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，有我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們為您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關執行所需使用的配備、安裝及使用操作上的步驟及不要執入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝軟體的硬碟竟是如此簡單。若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意：我們不接受單獨索取各項附件。

服務專線:(07)384-1505

台北 BBS站：(02)788-9184(24小時全年無休)

高雄 BBS站：(07)384-1505(晚上9:00～翌日早上9:00，假日全天)

(07)384-8901(24小時)

收據號碼：

局號：

郵政劃撥儲金存款單

帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

戶名 謝 明 奇

收款人

新台幣：

寄款人 姓名 住址 電話

經辦局收款戳

主管：

經辦員：

經辦局號 帳號 日期 存款金額

工作站號

登帳局號

本聯由劃撥中心存查

主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

戶名 謝 明 奇

收款人

新台幣：

寄款人 姓名 住址 電話

經辦局收款戳

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

前期雜誌要目

《百戰天龍》

創世紀Ⅱ—乾坤挪移修改法

瑪麗姊妹修改法

狂島浴血修改篇

俠影記修改法

《GAME林秘笈》

鐵路A計劃—急救篇

《遊戲攻略》

鬼屋魔影完全攻略

新警察故事完全攻略

英雄傳奇Ⅱ

一戰火焚生錄完全攻略

《遊戲精品店》

劃破黑暗的鐵翼— X-WING

《遊戲獵人》

吞食天地Ⅱ

奇妙大百科

印加帝國

狂島浴血資料片

世界橋牌◆大滿貫橋牌Ⅱ

頑皮小精靈2

忍者原人

神勇毛毛蟲

諸神的黃昏◆黑暗紀元

《Windows世界》

Origin的Windows螢幕「摧殘」程式

《硬體世界》

畫面狩獵者

一秀圖程式篇（上）

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟　體　世　界　劃　撥　單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元整　□全年12期860元整

自____年____月　到____年____月止

□新訂戶　□續訂戶　□（訂戶編號NO ____）

年齡____職業________聯絡電話________

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱______售價______金額______

*請注意*1-8、11、12、14、15、16、40期皆無庫存

□雜誌 01-19期　單本$60元（含普通回郵）____期＝____本

20-37期　單本$80元（含普通回郵）____期＝____本

38期起　單本$100元（含普通回郵）____期＝____本

金額 $60*____本　$80*____本　$100*____本＝總額____

三、本人欲維修磁片

一般維修一片　$10*____片　更新磁片一片　$30*____片

回郵費用1.維修總片數3片以內，$40元整　3片以上　$60元整

維修費用____+郵資____＝總金額____

＊以上資料請詳細填寫＊

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

PHILIPS

飛利浦數位電視卡

" Not Just Good, It's Perfect "

DTV-1000 數位電視卡

◎內含全頻道選台器，可接收181個頻道，並可收看有線電視
◎含一組AV信號介面，可接LD、VCR、或V8
◎具標準MTS 美規立體雙語音功能系統
◎數位解像處理與最新「倍頻輸出」技術，畫質清晰不失真
◎具20種操作功能，均透過螢幕式功能顯示（OSD）由PC鍵盤操控
◎先進高級調諧系統可自動尋找電台，並記憶頻道
◎內含LPS能改善掃描線閃爍不穩的情況
◎內含CTI能加強彩色的解析度，尤其是卡通片的畫面。
◎由電視切換成電腦時，可保留電視聲音，完全不佔記憶體
◎高相容性，IBM PC/AT/386/486 所有與IBM 相容之機種均適用
◎可搭配 VGA 以上螢幕使用，螢幕升級時不須更換電視卡

PV-100多媒體影像捕捉卡

＊可在視窗上顯示來自錄影機、攝影機及電視的影像。
＊可控制視窗大小及移動視窗位置。

提供多種檔案儲存格式：
MMP、BMP、TRG、TIFF、PCX

飛利浦技術代理

龍大電腦科技
TEL：(02)857-5255
客户服務專線：(02)8571070

科技生活 飛利浦龍大
龍大代理・服務滿意

龍大電腦(士林門市)
台北市延平北路六段125號
(02)812-2383
(02)816-0845
劃撥帳號：11637871

桃園實點(地區代理)
(03)3672663

(全省連鎖電腦店)

啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段35巷13號 電話：(02)3952229～(30)